

# PRAMMATICA

del

Giunocatore di Tarocchi



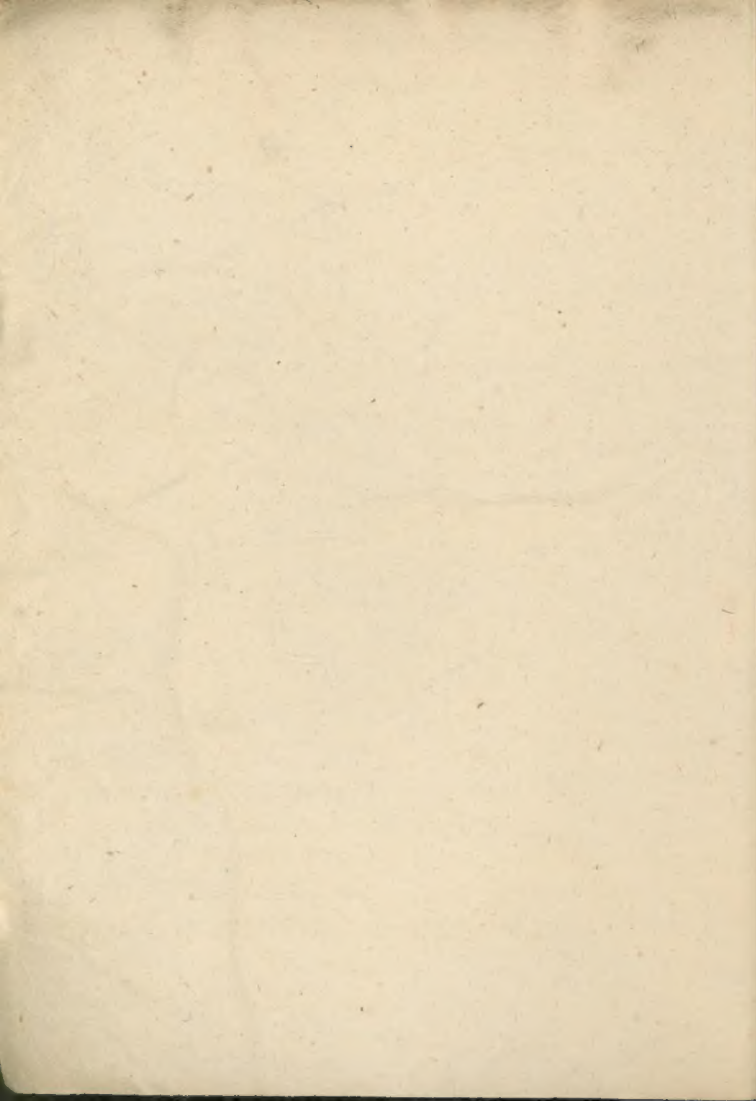
TORINO 1846

presso

**GIACOMO SERRA e C<sup>a</sup>**

Libraj in Via Nuova

*Depositalo il 19 Ottobre 1846.*











IL  
**GIUOCATORE DI TAROCCHI**  
AL TAVOLIERE  
**OPERETTA**

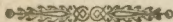
DIVISA IN DUE PARTI  
*raccolta ed ordinata da L. B.*

PARTE PRIMA  
**GRAMMATICA DEL GIUOCATORE**  
OSSIA

PRIMI ELEMENTI DEL GIUOCO

PARTE SECONDA  
**PRAMMATICA**

OSSIA  
**REGOLE INDISPENSABILI**  
*per gli Amatori di simile passatempo*



**TORINO**  
*Presso GIACOMO SERRA e COMPAGNIA*  
*Librai in Via Nuova*

# GIUOCATORE DI TAROCCHI

AL TARABARRE

OPERA

LIBRO IN DIE SETTE

TRADUZIONE DI L. B.

PARTI PRIMA

CRONISTICA DEL GIUOCATORE

*Gli Editori intendono di godere del privilegio  
accordato dalle vigenti Leggi, avendo adempiuto  
a quanto esse prescrivono.*

PRIMA EDIZIONE

1850

REVUE HISTORIQUE

per gli studenti di scienze politiche

•••••

TORINO

Tip. BARICCO ed ARNALDI

Con perm.

PARTE PRIMA

---

# GRAMMATICA DEL GIUOCATORE

OSSIA

PRIMI ELEMENTI

**DEL GIUOCO DE' TAROCCHI**

PARTI PRIMA

GRANDEZZA DEL GIOCATORE

PRIMI ELEMENTI

DEL GIOCO DEL TAROCCHI

## PREFAZIONE

---

**L'**esito favorevole ch' ebbe lo scorso anno la *Prammatica del Giuocatore di Tarocchi*, e le continue richieste che gliene vengono fatte da ogni parte, hanno animato gli Editori a ristamparla quest'anno coll'aggiunta della *Grammatica del Giuocatore*, ossia dei *Primi elementi indispensabili per giuocare a' Tarocchi*; rendendo così la loro operetta utile non solo a chi già conosce abbastanza il giuoco de' Tarocchi, ma a quelli pure che bramassero di apprendere un simile passatempo.

In questo come nell'altro *Trattatello* si farà breve ma chiaro cenno di tutti e singoli i giuochi più in uso nel nostro paese, procurando di renderne comune l'intelligenza ad ogni classe di

persone, e precisando perciò nel miglior modo possibile il valore delle carte, la maniera di accusarle, il modo di contare i punti, gli Onori ecc. ecc., insomma quanto concerne l'arte per ben giuocare a' Tarocchi.

*Vi hanno per ultimo aggiunto il Vocabolario del Giuocatore, ossia Voci e Vocaboli che comunemente si usano da chi giuoca a' Tarocchi col loro senso reale.*

Questo è quanto gli Editori hanno giudicato opportuno di fare, ed intrapresero senza timore, colla speranza che questa loro debole fatica sia per essere ben accolta e generalmente aggradita. *V'augurano intanto al giuoco medesimo propizia fortuna.*

GLI EDITORI

## DEI TAROCCHI

---

Settant'otto Tarocchi si richiedono per fare una partita in regola, i quali siano proprii, puliti, senza macchie<sup>1</sup>, senza graffiature, e tali insomma che non si possano conoscere dalla superficie in nessun modo, nè muovano a schifo il cuore di chi li maneggia.

Fra questi settant'otto Tarocchi si conteranno ventidue Trionfi, compreso il Folle; quattordici Denari, quattordici Coppe, quattordici Spade e quattordici Bastoni.

Que' che noi chiamiamo Trionfi sono il Folle n° 0, Bagatto n° I, Papessa n° II, Imperatrice n° III, Imperatore n° IV, Papa n° V, Amore n° VI, Carro n° VII, Giustizia n° VIII, Eremita n° IX, Fortuna n° X, Forza n° XI, Appiccato n° XII, Morte n° XIII, Temperanza n° XIV, Diavolo n° XV, Casa n° XVI, Stelle n° XVII, Luna n° XVIII, Sole n° XIX, Mondo n° XXI, Angelo n° XX.

I Danari saranno quattordici, cioè l'uno, il due, il tre, il quattro, il cinque, il sei, il

sette, l'otto, il nove, il dieci, il Fante, il Cavallo, la Donna, il Re.

Così è delle Coppe, delle Spade e dei Bastoni; di modo che, prescindendo però dai Trionfi, sono in tutto quattro Pallii o Sequenze.

Notisi qui che quando diciamo l'uno, è lo stesso che dir l'asso.

Nei Danari e nelle Coppe l'asso o l'uno prende il due, il tre, il quattro ecc., sino al dieci, ma il Fante non più, nè il Cavallo, nè la Donna, nè il Re; il Re bensì [prende la Donna, il Cavallo, il Fante, il dieci, il nove, l'otto ecc.; la Donna prende il Cavallo, il Fante, il dieci, il nove, l'otto ecc., sino all'asso; il Cavallo comincia a prendere il Fante, e poi il dieci, e vien sempre prendendo tutte le carte del medesimo pallio o sequenza. Così dico e nelle Coppe e nei Danari.

Nelle Spade poi e nei Bastoni la carta maggiore prende sempre la carta minore, purchè sia del pallio o sequenza che si giuoca; per es.: voi giuocate il tre dei Bastoni, io giuoco il quattro, e prendo il vostro tre. Io giuoco poi il sette di Spade, voi giuocate l'otto o il nove o il dieci, oppure il Fante, la Donna, il Cavallo o il Re, e per conseguenza prendete il mio sette o il sei o il cinque o il quattro o

il tre o il due o l'asso, qualunque siasi la carta che io abbia giuocata, la quale sia di numero inferiore alla vostra.

Premesso ed inteso che nelle Coppe e nei Denari la carta di numero inferiore prende quella di numero maggiore, eccettuate le figure del medesimo pallio o sequenza; e che pel contrario nelle Spade e nei Bastoni il più prende il meno; veniamo adesso a parlare dei Trionfi o Tarocchi propriamente e comunemente detti.

I Trionfi o Tarocchi, come già dicemmo, sono ventidue: il Trionfo maggiore prende sempre il minore, eccettuando però che l'Angelo segnato col n° XX, prende da noi il Mondo segnato col n° XXI, a motivo che l'uso in questo caso fa legge.

Chi saprà pertanto già conoscere le carte e i Trionfi col numero loro, non avrà più a far altro per cominciarsi a mettere al giuoco che imparare a contare i suoi punti, cosa essenzialissima pel giuocatore. Ed eccone il modo:

Ogni Re conta cinque punti.

Ogni Donna conta quattro punti.

Ogni Cavallo conta tre punti.

Ogni Fante conta due punti.

L'Angelo conta cinque punti.

Bagatto cinque punti.

Il Folle quattro punti; ma non al giuoco di Trent'uno, nè al Sedici: in questi due giuochi egli conta un sol punto, e vien preso in molti luoghi da Bagatto.

## DELLA MANIERA DI GIUOCARE

---

Io suppongo di esser teco, o amico lettore, in una camera a passare due ore oziose una sera di questo rigido verno, dopo aver noi passate molte ore assieme applicati ad un serio negozio: che faremo? Io non so nè suonare, nè cantare; non ho cosa a dire che meriti seria attenzione; faremo dunque una partita a' Tarocchi per non sentir tanto la noia della disoccupazione. Tu mi dici che non sai giuocare, ma abbi pazienza; ed io, se vuoi imparare, ti mostrerò. Eleggiti dunque il posto, mettiti in fuori dell'aria, t'accomoda a tuo talento ed in modo che nè l'uno nè l'altro abbiamo a stendere il braccio soverchiamente per raccogliere le nostre carte. Mettiamo prima ambidue il denaro in tavola, perchè io senza

denaro non giuoco mai. Giuocheremo solamente un quattrino per ciascuna partita perchè non sai troppo bene giuocare; ma il denaro voglio vederlo su; e giuocare sulla parola non seppi mai approvarlo. Prima però di dar principio alla nostra partita è necessario che io ti dia alcuni generali indispensabili avvertimenti, e sono i seguenti:

## 1°

Prima di giuocare a qualsiasi giuoco si deve chiedere alla sorte a chi debba pel primo tenere il mazzo; ed a questo oggetto o l'uno o l'altro mischierà le carte, e sarà primo a distribuirle colui cui sarà toccato il primo Trionfo, o quell'altra carta che verrà d'accordo indicata.

## 2°

Permetterai, prima che tu dia le carte, che io le coppi a mio senno. Una sol carta non si può coppare; ma voglio coppar basso perchè dice il proverbio: *Chi coppa basso, guadagna*. Quelle che sono coppate le metterai sotto alle altre, e le altre che erano sotto, debbono trovarsi di sopra al mazzo. Ricordati sempre, quando giuocherai, di dar a coppare

a chi ti siede a sinistra; se questi non vuole, copperà l'altro; quando tutti ricusino, darai tu allora le carte come sono state mischiate.

## 3°

Se coppando si volterà una qualche carta inavvertentemente sicchè essa si veda dai giuocatori, tu chiederai subito se devi di nuovo mischiare, e quando ti si risponda di sì, tu subito mischierai e darai a coppare nuovamente, purchè il giuoco non siasi ancor visto da alcuno.

## 4°

Prima che si coppi abbi avvertenza di dir sempre in quante carte vuoi dare; e qualora tu voglia in progresso cambiar data, devi sempre chiederne permesso agli altri giuocatori, altrimenti ti faranno pagare la partita semplice.

## 5°

Nel distribuire le carte bada bene di non dar giuoco fallo, cioè una carta di più o di meno di quello che dar dovevi, perchè in tal caso ti farò pagare la partita, come la pagherò io quando, coppando, andrò a vedere la carta

che resta in fondo del mazzo coppata; se pur questo vizio non mi sarà passato per buono da tutta l'assemblea con cui giuoco, la quale ami praticare il simile. È però inciviltà.

## 6°

Prima di dare le carte dirai ancora a' compagni tuoi se giuocasi la *vola*, il *marcio*, quanti punti richiedansi per essere *dismarcio*; se avendo o il Folle o lo scarto; o lo scarto ed il Folle, si perda la partita *vola* ecc. ecc. ecc., secondo si vuol giuocare a questo o a quell'altro giuoco. Tutto questo si deve conchiudere chiaramente prima di dar le carte, come pure del quanto si giuochi la partita semplice, qualunque sia il giuoco che facciasi.

## 7°

Se darai o t'accorgerai d'aver dato giuoco fallo prima che abbi scartato, sarà bene che tu lo dica subito, perchè così non perderai che la mano.

## 8°

Debbo pur avvisarti che quando ti si porgono le carte a coppare, tu puoi, se ti piace, tralasciar di copparle; anzi per trattare civil-

mente, qualora vedesti che il tuo compagno sotto la tua *coppa* non avesse mai un giuoco di vaglia, farai bene una qualche volta per prova a tralasciar di cappare, o far cappare da un altro.

## 9°

Date le carte, non si deve nè parlare, nè guardare il giuoco d' altri, nè far segno, nè cenno di sorta, massime se si giuoca tra più persone. Così si eviteranno molti litigii, e non si correrà rischio di soggiacere ad alcuna penale. Chi parla o fa segni, pregiudica qualche volta se stesso come gli altri.

## 10.

Baderai pur bene di non dare le carte quando non ti spetti, e succedendoti, cesserai di dare al primo avviso che ti venga fatto, e rimetterai il mazzo a chi di ragione: così non soggiacerai ad alcuna penale, salvo che tu sia solito farlo per abuso o malizia. Se poi le carte fossero già date, e lo scarto fatto, saranno le medesime carte ben date, e tu che le desti pagherai a tutti la partita semplice e seguirà il giro a suo turno come se non vi fosse stato sbaglio. Chi è stato saltato, abbiassi il danno in pena della sua disattenzione.

## 11.

Nel giuoco la parola vale tutto; così bisogna andar guardingo nel dire *a monte*, come usasi comunemente; e quando si è detto, bisogna adattarsi al danno che ne consegue.

## 12.

Sta pur attento a non giuocare la carta quando non ti tocca; e succedendoti, ritirerai subito la tua carta se giuocasi in due persone; se in più, avrai pazienza e pagherai la penale che l'uso o l'accordo avrà stabilita. Studia pur bene prima di giuocare la tua carta, perchè, giuocata, non potrai più ritirarla.

## 13.

Tu sarai sempre padrone di contare i tuoi punti, ma non quelli degli altri; cosicchè devi star sempre attento alle carte già giuocate: da quest'attenzione dipende molte volte il buon esito del giuoco.

## 14.

Se dirai, ho scartato; e poi volesti cambiare lo scarto, non potrai più, ancorchè t'accorgessi d'aver fatto errore: ed a questo proposito

ritieni bene in mente che non si possono scartare gli onori, cioè nè il Re, nè l'Angelo, nè il Folle, nè Bagatto, salvo che Bagatto sia solo, senza il Folle. Il Folle ancora si potrà scartare, ma in un sol caso, cioè quando si sia certo di far *vola*. In molti giuochi però, come a permesso, si potrà il Folle dar via quando torni in acconcio, cambiandolo in un'altra carta.

## 15.

Se a bella posta o per inavvertenza rinegherai, cioè non risponderai di quella sequenza o pallio che giuocasi, avendone, sarai obbligato a pagare ai compagni la partita semplice, eccettochè le carte siano ancora in tavola da coprire; ed in tal caso chi ha giuocato il primo, lascerà la sua carta, chi ha rinegato, la cambierà, e tutti gli altri appresso saranno ancora padroni di ricambiarla.

## 16.

Ti guarderai pur sempre dal prendere punti al tuo compagno, perchè se sarai colto sul fatto, pagherai ancorchè avessi guadagnato. Farai dunque benissimo ad osservare che ciò non si faccia da altri con tuo danno.

Ora che ti ho messo sott'occhio quanto devi fare od evitare nel giuocare a' Tarocchi, passerò ad instruirti in ciascun giuoco separatamente, e procurerò di farlo nel più breve e facile modo per me possibile, avvertendoti fin d'ora che se io volessi o dovessi tutti presentarti i casi che succedono al giuocatore, forse non farei che annoiarti e confonderti la mente, allontanandomi così dallo scopo che mi sono prefisso, che è quello d'instruire dilettando secondo il precetto d'Orazio. E per tener l'ordine che ho già seguito nella Prammatica del Giuocatore, incomincerò a parlarti dell'Undici e mezzo.

## N° I.

### L'UNDICI E MEZZO

Questo giuoco è semplicissimo, e si giuoca in due come in molte persone. Tutte le carte contano pel loro numero dall'uno sino al dieci, ad eccezione dell' uno od asso che vale per uno o per undici, come meglio torna. Le Figure ed i Tarocchi, non eccettuato il Folle, contano per mezzo, come si vede nella Prammatica del giuocatore.

Se si giuoca in due, la *fatta* è scambievole solo a partita finita; se in molte persone, dopo la prima mano si rimette il mazzo a chi vien dopo a destra, e così consecutivamente sino a giuoco terminato.

La partita ordinariamente va agli undici punti, salvo si stabilisca altrimenti prima di incominciare il giuoco.

Chi fa undici e mezzo guadagna due punti, come li perde chi oltrepassa questo numero.

Se il giuoco ha luogo fra due sole persone, chi è passato deve consegnarlo; se in più persone, è proibito di farlo perchè si può perdere in molti; e conseguendosi per passato, tornerebbe a danno altrui.

Perde un punto o marca chi ha il numero minore; a numero eguale se in due, perde chi ha il mazzo, se in più si può perdere in due, in tre, secondo il numero dei giuocatori. Per esempio: siamo in cinque a giuocare; di questi cinque uno ha dieci, un altro nove e gli altri tre otto: ebbene in questo caso perdono i tre che hanno otto.

In questo giuoco i punti o marche qualche volta si prendono, qualche volta si danno: in due, li prende chi guadagna; in più, li prende chi perde: in due guadagna per conseguenza

chi va primo all'undici; in più chi va primo all'undici, perde.

Darò qui alcuni esempi per la maggior intelligenza di questo giuoco. Siamo in due a giuocare: io ho il mazzo; mischio le carte, le do a cappare al compagno, e coppate, ne do una a lui, l'altra a me: il mio compagno segue a chiamar carte, e fa dieci; io non posso fare che nove: ebbene egli ha guadagnato, e prende una marca o punto. Viceversa, siamo in molti a giuocare: do una carta per ciascuno a tatti: chi non ha buon numero, ne domanda altre, ed altre me ne prendo io se credo di farlo: alla fine si scopre il giuoco, e due sono passati, uno ha dieci, l'altro nove, ecc. In questo caso quelli che sono passati perdono, ed io do loro due punti o marche per ciascuno, ritenendo che perde quello che va primo alli undici punti o marche.

Sarebbe inutile che io parlassi ulteriormente di questo giuoco che non presenta, per dir vero, alcuna difficoltà: solo dirò per ultimo che bisogna osservare giuocando il massimo silenzio per non dare a conoscere il numero che si ha, e che conviene andar guardinghi nel domandar carte, massime se si giuoca in più, per non esporsi a pagar due marche in

vece di una. Qualche volta anche 'con numero basso si guadagna, come si vedrà nella pratica.

## N° II.

### IL QUINDICI

Questo è un giuoco da cui i principianti debbono astenersi, perchè malizioso e di molto rischio, massime se si giuoca in due sole persone.

Al Quindici tutte le carte contano pure pel loro valore nominale, non eccettuando i Tarocchi.

Perde chi ha più di quindici o chi ha il numero più basso di quindici, sì e come nel giuoco precedente.

Mischiate le carte, se ne distribuisce una per ciascuno dei giuocatori tirandola di sotto mazzo: se questa conviene, bene; se non si domanda, *passo*; e qualora gli altri rispondano di sì, si passa, vale a dire si getta via quella carta, ed il distributore ne dà un'altra per ciascuno: si può passare anche più volte se il compagno od i compagni assentono.

La fatta va regolata in tutto come nell'Undici e mezzo, colla sola differenza che al

Quindici le carte si debbono distribuire di sotto per non dar luogo a litigi, come osservai già altra volta.

Questo giuoco è semplice se si giuoca fra più persone, perchè allora non esige grande attenzione: e chi fa minor numero al di sotto del quindici o l'oltrepassa, perde e riceve una marca che equivale a un soldo, a due, a tre, secondo l'accordo fatto prima di giuocare: finito il giuoco che lo può essere quando piace ai giuocatori, chi ha le marche ne deve pagare il valore in tavola, che ordinariamente si converte in caffè, cibi, vino, ecc.

In due si fa più serio, massime se si giuoca, come usasi, al Quindici forzato. La partita allora diventa regolare, ed è fissata ai cinquanta o ai cento punti. Chi li fa primo, ha guadagnato quanto si è stabilito dapprima. Si distribuiscono le carte una volta per uno; ma non si cambia che a partita finita.

Il *Quindici forzato* in due per essere ben inteso ha d'uopo di un esempio, e sia il seguente:

Mischiate le carte da chi tocca, se ne dà una per ciascuno dei due: chi ha la mano, vista la sua carta, se è cattiva dice: *passo*; e rispondendo l'altro pure *passo*, allora ri-

fiuta ciascuno la sua carta, e chi ha il mazzo ne distribuisce un'altra prima al compagno e poi a sè. Osservata la sua carta, se il compagno dice: *una o due o tre o cinque ecc.*, ed io rispondo *passo*: egli prende una marca per sè; se all'opposto rispondo *dieci*, ed egli non accetti, è obbligato a darmi tante marche quanti sono i punti che ha domandato. S'egli invece ne domandasse *dieci* ed io rispondessi *passo*, tenendo io il mazzo, egli non può pretendere che una sola *marca*.

Succede qualche volta che il compagno, trovata la sua carta di risorsa, dice: *dieci*. Ed io avendone pure una buona in mano, rispondo, per esempio: *venti*; ed egli: *quaranta*; ed io: *il resto*, come usasi, vale a dire quanti punti vi rimangono a far partita; accettando egli *il resto* per non darmi i *quaranta punti* che ha domandato (a meno che non abbia una carta sicura in mano, come sarebbe il *quattordici*, il *quindici*, chè in tal caso mi dirà: *accetto*; fate giuoco per voi), gli do una o due carte secondo la sua richiesta, e finchè mi dica: *basta*. Allora, se ne ho di bisogno, ne prendo io pure una o due o tre, secondo il caso, ed in fine si scuopre il giuoco: s'egli ha punto eguale al mio, guadagna come se

n'avesse una migliore, perchè ha la mano, se inferiore, perde. In quest' ultimo caso egli conta i suoi punti, e supponendo che la partita sia fissata ai cento, ed egli ne abbia quarantaquattro, mi darà il residuo che è di cinquantasei. Lo stesso, perdendo, praticherò io verso di lui.

E qui ti accennerò di passaggio che si devono considerare come carte sicure il quindici, il quattordici, il tredici da Tarocco, e qualche volta anche il dodici; come sono carte di risorsa il cinque, il quattro, il tre, perchè venendo dopo una figura qualunque o un dieci, si farebbe un ottimo punto; e di dieci non vi è penuria nel mazzo.

Del resto qualche volta si fa buon giuoco anche con un numero in apparenza cattivo, come si vedrà nella pratica; ma per ciò fare con buon esito, bisogna già essere consumati in simil giuoco; ed i principianti debbono guardarsene.

### N° III.

#### IL SEDICI

Al giuoco del Sedici se ne danno quattro per ciascuno; tu dunque prima che si coppi dirai: *do tutte quattro le carte assieme, oppure*

*le do ad una ad una, o a due a due, o a tre ed una, come insomma farai conto di dare. Se non m'avviserai prima, io posso farti pagare la partita subito viste che io abbia le mie quattro carte. Quantunque tu voglia dar sempre le carte sullo stesso tenore della prima volta, tuttavia sarai sempre obbligato a dire se le dai al solito, o come le vorrai dare; ma guardati di sbagliare, altrimenti pagherai la partita semplice.*

Per guadagnare una partita al Sedici ti basterà far sedici punti, come capirai dal nome del giuoco. Si danno, come già dissi, quattro carte. Chi è a destra di chi dà, comincia a giuocarne una, qual più gli piace; e gli altri sempre a destra procedendo debbono rispondere con carte della medesima sequenza o pallio. Supponi: io giuoco il Fante di Bastoni, tu che a destra mi stai, giuochi il Cavallo; e però già pigli il mio Fante: ma devi aspettare che gli altri giuochino ancora la loro carta di mano in mano. Quello intanto che siede alla destra tua mette la Regina, dunque finora egli prende tutto; ma come siamo a giuocare quattro persone, il quarto a giuocare non ha Bastoni nelle sue quattro carte, quindi prende con un Trionfo qualunque siasi, con Bagatto

per esempio, col Folle, coll'Angelo o con quell'altro che ha e che vuol mettere. Facciamo un altro esempio. Tu che poco fa hai preso il mio Fante con tutto quello che vi era assieme col tuo Trionfo, tu devi ora giuocare il primo quella carta che ti sembra più acconcia. E qui giova ricordarti che i Trionfi prendono i Re, le Donne, i Cavalli, i Fanti, gli Assi, i Dieci, ecc., ecc. Giuocherai dunque il sette delle Spade (supponiamo), io Spade non ne tengo, metto sul tuo sette un Trionfo, il quattordici per esempio, che è la Temperanza; chi mi sta a destra non ha altro che il Re delle Spade, epperò è obbligato a metterlo giù ed a perderlo. Finora la mano è mia; ma quello che fa il quarto giuocatore non ha Spade egli pure, ma soli Trionfi; mette perciò in tavola un Trionfo maggiore del mio, come il 18, le Stelle, epperò prende tutte quattro le carte giuocate e se le mette nei punti suoi coperti davanti a sè.

Diamo ancora un terzo esempio. Colui che or ultimo ha preso la mano, deve essere il primo a giuocare. Giuoca egli però la carta che più gli sembra a proposito per guadagnare. Giuoca, per esempio, l'Angelo: l'Angelo non è preso da alcuno; noi altri tre dobbiamo

tutti rispondere con un Trionfo, e se non lo abbiamo, con qualunque siasi cartuccia che crediamo o inutile affatto, o di minor valore, ritenendo per conseguenza in mano quella carta che ci sembra più buona per fare ancora qualche punto. Laonde, se avessimo in mano Bagatto solo od il Folle, siamo obbligati a darlo per non rinegare ed esporci al pagamento della partita a tutti i giuocatori compagni.

Se Bagatto in qualunque giuoco, meno l' Undici e mezzo e l' Quindici, conta cinque punti, il Folle come nell'Undici e mezzo, nel Quindici e nel Trent'uno, come vedremo poi, conta un sol punto anche al Sedici. Il Folle non prenderà mai Bagatto, ma sarà bensì preso egli stesso da Bagatto, quando giuochisi al Sedici, ed in qualche paese anche al Trent'uno.

Seguiterai pertanto tu che hai il mazzo delle carte, a darne quattro a tutti ed a ciascuno, finchè alcuno si chiami *fuora*, che vuol dire partita guadagnata.

Nessuno però si deve chiamar *fuora* finchè sia certo di aver fatto i sedici punti che si richieggon per guadagnar la partita. Diversamente, ancor non sapendolo, sarà tenuto a pagare la partita *marcia*, che vuol dire dop-

pia, se non avrà otto punti, e se ne avrà più di otto, sarà condannato a pagare la partita semplice.

Per giuocare però bene, sarà sempre ben fatto di contare tacitamente i nostri punti e quei de' compagni ancora, perchè non possiamo sempre sapere se giuochiamo con gente di coscienza. Io do questo avviso perchè non succeda di pagare una partita non ancora guadagnata, e per non aver a contare i punti di chi si dà *fuora*, mostrandone diffidenza. Ed un tale avviso gioverà altresì per mostrare se questa o quell'altra carta si debba giuocare per andar *fuora* prima del compagno, a cui forse possono mancare più punti di te o di me.

Quando adunque tu prima del tuo compagno sappi di aver fatto sedici punti, ti dirai *fuora*. Guadagnata così la partita, deporrai le tue carte e conterai i tuoi punti in tavola forte, sì ch'egli senta od almeno vegga, com'è dovere, il fatto suo. Ciò fatto, rimetterai le carte tutte nel mazzo al tuo compagno, il quale dovrà mischiare e dar sullo stesso metodo che tu hai fatto, cioè dopo d'aver egli mischiato e fatto cappare da te, ti darà quattro carte coperte prese di sopra al mazzo senza vederle, o ad una ad una, o a due a due, o a tre ed

una, o a quattro a quattro, come più insomma gli piace, purchè abbia detto come vuol darle prima che il mazzo sia coppato.

Si suole talora giuocare fra tre persone, e chi guadagna primo la partita ha diritto di farsela pagare da tutti due i compagni perdenti, come usasi anche a Trent'uno al più; ma talvolta giuocasi in tal caso a scaricare, vale a dire a far sì che tocchi ad un solo a pagare; ed allora toccherà a chi perde l'ultimo. Chi primo trovasi *fuora* depone le sue carte senza lasciarle vedere, e si dà vincitore lasciando gli altri due a discutere tra loro chi debba pagare per due. Chi pertanto perde ultimo, come ho detto, paga il primo vincitore per sè stesso e per il compagno. Quel che secondo guadagna, nè paga, nè esige. Questo caricare però tutta la somma addosso ad un solo forse debole in forze, è atto poco grazioso.

Chi dice ad uno de' compagni: avete rifiutato o *rinegato*? non sarà in diritto di vedere il rifiuto fatto e coperto, finchè sia ultimata affatto la partita; ma starà in veduta che chi rineghi, non confonda o mischi le carte che sono nei suoi punti: perciocchè o rinegato o non rinegato che si abbia, nessuno deve

mai mischiare le carte in tavola coperte, quantunque siano sue proprie, sotto penale di pagare la partita dell'Onoranza.

Per giuocare poi bene al Sedici e guadagnare, conviene avere buon giuoco e la fortuna amica. La scienza quivi giuoca sì, ma poco. Ti praticchi, e il cielo te la mandi buona.

#### N° IV.

#### TRENT'UNO AL PIU'

Dopo parlato del giuoco del Sedici, rimane cosa facilissima a giuocare al Trent'uno.

Dove al Sedici si danno quattro carte a ciascun giuocatore e bastano per guadagnare la partita sedici punti, al giuoco del Trent'uno si danno otto carte coperte; e con trent'un punti la partita è guadagnata.

Gli Onori contano per cinque punti, ad eccezione del *Folle* che, come si è già detto, conta per uno solo. La Donna conta per 4 punti, il Cavallo per 3, il Fante per 2 ecc. ecc., come avrai visto nelle regole generali del giuoco de' Tarocchi.

Bagatto, salvo qualche luogo ove praticasi viceversa, piglia il *Folle*; i Re si giuocano

di rado sulla speranza di pigliar con essi le altrui donne, o i Cavalli od i Fanti.

Convieni aver mente alle carte già giuocate per non arrischiare di troppo quelle che si hanno ancora in mano. Se vi ha speranza di poter prendere Bagatto, e tu abbi molti Trionfi, allora naturalmente dovrai e potrai trionfare; tanto più se avessi ancora qualche Re o Donna a salvarti.

Tanto al Trent'uno, come al Sedici le carte si contano ad una ad una; dimodochè l'Angelo, per esempio, vale cinque punti, il Re cinque punti ecc., e non fa d'uopo d'accompagnarli con altra carta, come devesi fare in molti altri giuochi ciò che vedrai in appresso.

La data va regolata come al giuoco del Sedici; solo ti osserverò per ultimo che succedendo qualche volta, massime se si giuoca in due sole persone, di passar o gettar via carte, il che si chiede e si fa col dire *passo*, e coll'accordo comune, il distributore allora deve domandare al compagno quante ne ha passate o scartate per potergliene dare dal mazzo altrettante, nè più, nè meno, come altrettante quante ne ha passate o scartate ne prenderà per se stesso. Ma in ciò fare bisogna esser cauti, come si conoscerà meglio nella pratica.

## TRENT'UNO AL MENO

Il Trent' uno al meno, giuoco in cui guadagna chi fa meno punti, si giuoca in due, come in più persone, e con otto carte per ciascuno, come al Trent' uno al più, di cui va soggetto in tutto e per tutto alle stesse regole.

Pertanto se io giuocherò Bastoni, tu mi risponderai con un Bastone, se una Coppa, con una Coppa e via discorrendo, mentre non si può rinegare.

I punti si contano precisamente come a Trent'uno al più; colla sola differenza che al Più si deve cercare di far più punti che sia possibile, e per conseguenza si apprezzano molto le carte di maggior valore, come gli Onori: ed al Meno si debbe studiare il modo di farne meno che sia possibile, e perciò le carte di valore sono le prime a gettarsi via.

Quand'uno de' giuocatori ha molti Trionfi. sarà prudenza che trionfi subito appena lo possa fare, incominciando da Bagatto se lo ha: perchè così avendo forse anche i compagni qualche trionfo, sarà meao facile che ti possino dare

le carte di maggior valore, come i Re, le Dame, ecc. ecc.

Succede però qualche volta che uno deve trionfare, perchè ha quasi la certezza di far *vola*, vale a dire di far egli solo tutte le carte, ed in questo caso deve cominciare dal Trionfo maggiore, badando sempre alle carte che gli altri gettano via per potersi regolare nel giuoco. Accorgendosene però i compagni debbono alla loro volta cercar d'impedirglielo, e ciò potranno ottenere conservando qualche carta di presa.

E qui mi torna in acconcio di avisarti che chi fa *vola* per una speciale inveterata consuetudine non solo guadagna, ma ha pure la dolce soddisfazione di far pagare la stabilità tangente a quanti sono i giuocatori; di modo che nella *vola* non perde uno solo, ma tutti, ad eccezione di chi la fa ch'è l'unico vincitore.

Del resto le leggi che militano pei trasgressori delle regole sopra accennate, militano ancora per chi giuoca al Meno, e tanto è difficile a giuocare ben questo, quanto il Trent'uno al più, sebbene sembri un giuoco poco interessante ed ameno.

## A VENTICINQUE IN TRE

Questo giuoco chiamasi così perchè si giuoca con venticinque carte per ciascuno: ne sopravanzano tre che sono scartate da chi ha il mazzo, vale a dire distribuisce le carte, scegliendo dalle vent'otto che ha in mano quelle tre che più gli tornano in acconcio. È rigorosamente proibito lo scarto degli Onori sotto pena di pagar partita. Lo scarto dei Tarocchi è solo permesso quando non se ne hanno in mano più di tre.

Il Folle in questo come nei giuochi posteriori è tal carta che non si può perdere, e serve in molti casi per salvare un Re, una Dama, un Cavallo, ecc., ecc., ecc., in somma quella qualunque carta che ne torna meglio; e ciò si fa abbassandolo, come si dice, cioè mostrandolo in tavola agli altri due giuocatori, e poi ritirandolo per unirlo alle altre carte che abbiamo avanti già coperte, se pur ne abbiamo. Si deve per altro dare in compenso un'altra cartuccia qualunque, onde chi ha presa o coperta la mano non abbia ad averne danno, come vienmeglio si conoscerà nella pratica.

La partita si fa in tre scarti, attenendosi perciò alle regole già accennate in principio di questo Opuscoletto. Vince chi ha dei tre fatti e guadagnati un maggior numero di punti, come perde chi ne ha fatto un numero minore.

Chi è fuori, ossia non può più perdere, deve giuocar da fuori ed in modo che nessuno degli altri due giuocatori abbia a soffrirne, dando a ciascuno quello che è dovuto e lo scarto a chi scarta. Se avrà ancora dei Trionfi è obbligato a trionfare, quindi si giuocheranno i Re, se ve ne sono, e tutte le carte sicure per fare poi una giuocata nuova, vale a dire giuocare una carta di quella sequenza o pallio non ancor giuocato.

I punti si contano con tre carte, in guisa che per contar cinque punti vi vorrà un Onore accompagnato da due altre cartucce, per contarne quattro, una Donna accompagnata da due cartucce, e così via scorrendo.

Per ogni altro caso qui non accennato, attenti alle regole generali premesse, parlando del giuoco de' Tarocchi in generale, ed a quanto ho già notato nella Prammatica del Giuocatore.

## N° VII.

## IN PARTITA A QUATTRO

Non fa più mestiero di ripetere che la partita di Tarocchi è un giuoco tra quattro persone, perchè l'ho detto avanti. Giuocano due contro altri due. Dando i posti si decide chi debb'essere insieme. Chi coppa meglio degli altri tre compagni è quello che comanda, cioè, o fa, mischia e scarta egli stesso, o comanda di fare a chi più gli piace. I due che sono insieme si siederanno faccia a faccia, e similmente gli altri due.

I due giuocatori compagni conteranno i punti insieme, faranno, cioè, di due mucchi un solo mucchio, come gli altri due, procurando sempre di sostenere e secondare il compagno, quando uno s'accorga che abbia in mano miglior giuoco di lui.

V'ha chi pretende che, contando sul fine della partita i punti fatti, debbano le carte a quattro a quattro contarsi; ma, o contisi a quattro a quattro o a due a due, ciò non importa. La parte che fa più punti è quella che guadagna; e guadagnando, io mi farò pagare del convenuto dall'uno de' compagni

avversari, e tu dall'altro. Una carta sola che abbiano i nostri avversari di più di noi, ancorchè scompagnata, basta questa per dar loro vinta la partita e perduta per noi.

La partita ordinariamente si finisce in quattro scarti, perchè ciascuno dei quattro giuocatori abbia a scartare alla sua volta. Si scartano due sole carte, regolandosi nel modo già indicato nel parlare del Venticinque in tre.

Prima di passar oltre ti ricorderò, perchè non abbia a dimenticarlo mai anche negli altri giuochi di cui avrò a parlarti ancora, che è rigorosamente proibito il rifiato; e perciò alla Coppa devi rispondere con una Coppa, al Denaro con un Denaro, alla Spada con una Spada, al Bastone con un Bastone, al Trionfo con un Trionfo; a meno che o manchi quel tal pallio o sequenza, chè allora si risponderà e prenderà con un Trionfo, o manchi e l'uno e l'altro, chè in questo caso si potrà giuocare quella qualunque carta che più ci pare.

Sono tali e tante ancora le osservazioni che io dovrei farti a proposito di questo giuoco ove volessi farti di esso perfetto conoscitore, che non basterebbe lo spazio che mi sono prefisso; quando però tu ritenga bene in mente la via che ti ho tracciata avanti, e non sdegni

consultar pare la Prammatica del giuocatore qui unita, potrai metterti al tavoliere quando ti piaccia, e là apprenderai quanto ti resta ad apprendere, e che la pratica solo può insegnarti.

## N° VIII.

### AL SESSANTATRE

Quando non l'avessi già registrato nella Prammatica del giuocatore, non ti parlerei nè punto nè poco di questo giuoco che fra noi almeno andò affatto in disuso. Te ne dirò però quanto basti perchè possa fartene una giusta idea ed anche giuocarlo ove ti piaccia.

Questo giuoco va soggetto alle stesse regole del Trent'uno al più; colla sola differenza che per guadagnare bisogna fare sessantatre punti, contando le carte ad una ad una, ed avvertendo che il Folle non si deve già contare per un Onore, ma come un semplice Trionfo, limodochè vale per uno e non per cinque punti.

Ciò posto, per giuocare al Sessantatre non hai che a prendere il mazzo de' Tarocchi in mano, dar una carta per ciascuno per vedere a chi tocchi il primo a distribuire, fissare

quanto e come si giuochi, se un soldo o dieci, se coll'Onoranza o senza, quindi distribuisca chi deve sì e come al già citato giuoco del Trent'uno, e la sorte decida.

## N° IX.

### A CHIAMARE IL RE

Siffatto giuoco usasi giuocare in quattro persone. Si danno diciannove carte a ciascuno, di modo che chi scarta, vale a dire, dà le carte, non può scartarne più di due. In questo giuoco chi mischia e dà le carte, ha un doppio vantaggio, cioè quello dello scarto, e quello per cui egli chiama qualunque Re che più gli piaccia e convenga. Chi però de' compagni ha il Re chiamato, non lo porrà già in tavola dandolo a chi lo chiama o mostrandolo, ma anzi si starà cheto, e non darà alcun indizio d'averlo ad alcuno affatto de' giuocatori: per questo che chiamasi un Re solamente da chi ha date le carte, onde egli abbia un compagno con cui giuocare contro agli altri due che saranno perciò insieme, e conteranno insieme i loro punti. Chi dunque sentirassi a chiamare quel Re che tiene egli in mano, sarà insieme

a colui che ha scartato, e insieme a costui conterà i suoi punti, i quali per guadagnare la partita debbono ascendere a quarantasei, dedotto lo scarto del Folle, vale a dire, che dassi in compenso del Folle che si abbassa, come ho già notato altrove.

Chi avendo già scartato, troverassi in mano tutti quattro i Re, potrà chiamare una Donna, ma non un Cavallo o un Fante, a meno che non abbia eziandio tutte quattro le Donne; lo stesso dicasi del Cavallo.

Debbo per altro avvisarti che, se dopo di aver scartato conoscerai di poter guadagnare la partita da te solo, potrai benissimo andar solo chiamando una carta e dandone via un' altra coperta in tavola, che sarà in compenso ritirata da chi ti avrà dato la carta chiamata. Se un altro tuo compagno poi ti risponderà: *ad una vado io*; allora tu o lo lascerai andare, o risponderai: *io vado sans prendre*, cioè senza chiamar carta, da solo.

Cambiando una carta e andando, comunque siasi, da te solo, allora avrai gli altri tre compagni tuo uniti insieme a giuocarti contro; e conteranno tra loro tre i loro punti unitamente, e tu i tuoi da te stesso: e perdendo, tu sarai obbligato a pagarli tutti secondo il

convenuto, come secondo il convenuto saranno tenuti a pagar te, guadagnando.

Baderai pur bene a non chiamare un Re che già avessi in mano, perchè in tal caso dovrai andar solo senza altra chiamata.

Chi volesse, ginocando a chiamare il Re, andar per sè solo col chiamare due o tre carte, non potrà mai. O si vada ad una, o senza prendere; diversamente egli è subito il giuoco di Permesso, che non deve confondersi col chiamare il Re.

Per andare a solo è necessario ad un tal giuoco di avere almeno otto Trionfi, quattro dei quali siano dei maggiori, ed avere insieme un paio di Re con qualche altra figura, altrimenti è facilissimo a perdere.

## N° X.

### IL PERMESSO SEMPLICE

Questo Permesso o si giuoca in tre persone o si giuoca in quattro, con questa sola differenza che, se in tre persone, si danno venticinque carte per ciascuno, e rimanendone vent'otto a chi distribuisce, le tre che sopravanzano sono scartate: se in quattro, non se ne danno che diciannove, e non se ne scartano

che due, perchè due sole ne sovrabbondano. Del resto, chi sa giuocare in tre, sa giuocare in quattro, e viceversa.

Scartato che siasi, e detto da chi scarta: *ho scartato*; allora si chiama: *permesso*. Chi va a meno, cioè cambia e chiama più poche carte, costui è preferito: ad ugual partito è sempre padrone di andare colui che fu prima in mano, cioè che prima ricevette le carte. E notisi che è pur primo a chiamar *permesso*, o, se non vuole, a dir *passo* colui che sta a destra del distributore, ed è per conseguenza di mano; e poi gli altri nello stesso modo, e che si può dire: *permesso* a tre, a due, ad una, e senza prendere.

Ordinariamente, se non si hanno Donne sole o Cavalli scompagnati, si chiamano dei Trionfi; altrimenti chi fosse già bene provvisto di Trionfi, chiama Re o Donne o Cavalli, ecc.

Al Permesso in tre persone per guadagnare non è poi molto necessario di avere tanti Trionfi: le figure molte volte bastano a farci guadagnare. Al contrario, al ginoco del Permesso in quattro, vi vogliono per guadagnare molti Trionfi, per motivo degli scarti impen-  
sati che si possono ritrovare, come imparerai dalla pratica.

Per meglio intendere questo giuoco, te ne darò alcuni esempi. Supponiamo dunque che io chiami: *permesso a tre?* e l'uno dopo l'altro i compagni mi rispondano: *padrone*; io prendo dalle mie tre carte infime e che credo per me o inutili o dannose, e le metto coperte in tavola: quindi chiamo, per esempio, l'Angelo, Bagatto, il Re delle Coppe. Chi ha queste carte, è obbligato a darcele, e si prendono in vece quelle che io ho poste in tavola, cioè, chi me ne dà una, se ne prende una, chi due, se ne prende due, e non le lascia vedere, ma le unisce alle sue proprie. Ciò fatto, chi è di mano, giuoca; ritenendo che io fo giuoco da me solo, e gli altri fanno giuoco insieme, senza però mai parlare nè lasciarsi tra loro vedere le carte, o dar altro segno tendente a scoprire il giuoco; dimodochè se io perdo, pagherò il convenuto a tutti gli avversari compagni, se vinco, tutti debbono egualmente sborsarmi il convenuto.

Cambiamo supposizione; io dirò: *permesso a tre?* l'altro compagno appresso di me dirà subito: *a due*, un altro ancora dirà: *ad una*, e rispondendosi dagli altri come da me: *padrone*, egli in tal caso cambia la carta che vuole, chiedendo quell'altra che più gli torna

utile, e giuoca da solo contro gli altri tutti.

Insomma, per giustizia e ad egual partito toccherà sempre di andar solo a colui che fu primo in mano, cioè primo ricevette le carte; e cederà colui il quale è dopo.

In tutto il resto vedi quanto già dissi parlando del giuoco de' Tarocchi in generale.

## N° XI.

### AL PERMESSO CASTRATO

Questo Permesso in nulla varia dal precedente, e si chiama *castrato*, perchè privo delle ventiquattro piccole carte dipendenti dalla serie dei Bastoni, Spade, Coppe e Denari.

Pertanto chi brama giuocare a questo Permesso, dee prima di tutto dar di piglio al mazzo e levar da esso l'uno, il due, il tre, il quattro, il cinque e il sei de' Bastoni e Spade, il dieci, il nove, l'otto, il sette, il sei, il cinque de' Denari e delle Coppe. Ciò fatto, da chi tocca si mischierà, distribuirà e scarterà nel modo già indicato, avvertendo che se in tre ha luogo il ginoco, si debbono dare diecisette carte per caduno, e lo scarto sarà di tre: se in quattro, se ne daranno tredici

Questo giuoco esige la più grande attenzione, e tutti giocando debbono usare il massimo silenzio. La cura massima di chi ha dichiarato Bagatto dev'essere non tanto diretta a guadagnar la partita, quanto l'onoranza che porta seco il Bagatto dichiarato; e così all'opposto praticheranno gli altri tuoi avversari.

Questo Permesso si giuoca pure in tre, in quattro, e qualche volta in cinque persone; avvertendo però che usasi dare le carte o a quattro o a cinque alla volta, abbenchè ciò non sia che in forza della consuetudine. I principianti debbono astenersene perchè giuoco complicato e molto pericoloso.

### N° XIII.

#### IL DOTTORE

Giuoco del Dottore dicesi quello in cui ciascuno fa giuoco da sè, come al Venticinque in tre, guadagnando quello fra i giuocatori che fa più punti.

Si danno quindici carte per ciascuno dei giuocatori, giacchè questo giuoco si usa in cinque, e chi distribuisce ne scarta tre. Chi è ultimo a prendere giuoca il primo, e nel contare i panti importa poco che si mettano

le carte ad una ad una o a due a due o a tre a tre, purchè tuttientino nello stesso modo.

Le carte hanno lo stesso valore come al venticinque, come nella stessa guisa si scarta e distribuisce. Non si chiamano nè si cambiano carte; ed ognuno, come già dissi, è dottore delle sue che ha in mano, e fa giuoco a seconda di esse.

Questo giuoco non dà mai luogo a parole sconvenevoli o ai soliti litigi che succedono giuocandosi con un compagno: solo si deve per mente a non rifiutare e a non far torto, come dicesi comunemente, al giuoco, dando ad uno quella carta che sarebbe per giustizia dovuta all'altro; e ciò anche pel nostro interesse.

#### N° XIV.

#### MITIGATI IN DUE COL MORTO

Il giuoco del Morto, il quale non usasi altrimenti che a venticinque carte fra due persone e tre scarti, dicesi del Morto, perchè, giuocando, spogliasi quel mucchio di 23 carte che resta sul tavoliere non distribuito e coperto. Chi pertanto prende il punto, piglia volta per volta che si è giuocato una di quelle carte che stanno nel resto del mazzo coperto,

cioè quella che sta sempre di sopra, o buona o cattiva che sia. Se prendi tu il punto di quella carta che testè fu giuocata, tu pigli ancora la carta di sopra al mazzo coperto; e presa che l'abbi, a me la mostri e poi la metti ne' punti tuoi che innanzi a te pure stanno coperti; se prendo io il punto, faccio lo stesso; prendo una carta del Morto, te la mostro, e per me la copro nelle mie mani.

Converrà pertanto portar seria attenzione alle carte che sono prese dal Morto ed a quelle già dal compagno giuocate per sapere qual carta si ha sicura, e giuocarla quando ne piace. Le carte del Morto non si potranno per nessun conto guardare: chi contravviene al divieto, pagherà, se perde, la partita doppia: e se doppia la guadagna, non avrà che il diritto di esigerla semplice: e se la guadagna semplice, non verrà più pagato del fatto guadagno.

Anche in questo giuoco del Morto si può dichiarar Bagatto ultimo, che va in tal caso soggetto alle stesse regole del Permessso con Bagatto dichiarato, siccome al N° XII.

Si chiama poi Mitigati perchè, date che siansi e ricevute le carte, si accusano gli Onori che ciascuno ha in mano: e ciò deve farsi prima

che si sia coperta la prima mano o prima base, come amate' meglio chiamarla. Chi ha Angelo, Bagatto e Folle accuserà Mitigati, e gli saranno perciò pagate dieci marche per i tre Onori e dieci per Mitigati.

Chi accuserà quattro Onori, riceverà quindici marche; chi ne accuserà cinque, ne riceverà venti, e così vadasi dicendo, sempre accrescendosi cinque marche od una marca che vaglia per cinque ogniqualevolta si accuserà un Onore.

Chi accuserà dieci Trionfi, ritirerà dal compagno dieci marche; chi ne accuserà undici, ne ritirerà undici, e così via scorrendo, quanti saranno gli accusati Trionfi, eccetto che non arrivino ai dieci.

Chi non avrà accusato in tempo utile gli Onori che ha o Mitigati, non sarà più in diritto di pretendere le marche che se gli spettavano.

Per guadagnare bisogna fare quarantasei punti, dedotta la carta del Folle, e le carte contansi a due a due.

## MITIGATI IN DUE

## COLLO SCARTO COMPITO

Anche con tutto il mazzo dei Tarocchi si usa giuocare in due a Mitigati; ma siccome il tener in mano settant'otto Tarocchi forma una confusa faraggine, così chi dà ne scarta a suo talento sino al numero di tredici, e chi le ricevette ne scarta dodici, mediante che, come si è già detto altre volte, mai non si scartino Re nè altri Onori che vagliano cinque punti; tanto più che questi si debbono accusare appena che chi distribuisce le carte abbia detto: *ho scartato*. Scartate che siansi le sopra mentovate carte, di bel nuovo chi ha dato, ritorna a dare tutte le carte che sono rimaste del mazzo, metà per uno, riserbandosene novellamente tre di più del suo compagno, le quali debbono servire per nuovo ma solito ed usato scarto ch'egli per sè debbe fare.

Ciò premesso, ognuno conta gli Onori che ha, e gli accusa ritirandone le marche d'uso. Accusa Mitigati se lo ha: accusa, se gli ha, dieci o più Trionfi, nel modo già detto par-

lando del Mitigati col Morto; dièhiara quindi Bagatto, se vuole, e chi ha la mano giuoca.

Nel rimanente vedi quanto ho detto parlando dell' altro Mitigati e del Bagatto dichiarato ultimo.

## N° XVI.

### MITIGATI IN TRE

Giuocando a Mitigati in tre si danno venticque carte a ciascuno dei giuocatori. Chi fa e mischia e dà le carte, se ne prende per sè tre di più di quelle date agli altri, che sono per lo scarto, onde ne prenderà vent'otto. Nel distribuire le carte ai compagni si debbono dare in tre volte: tale è l'uso. Sarà buono pertanto il dare cinque carte in prima a chi ti sta a destra, cinque a chi ti sta a sinistra, poi prenderne cinque per te; indi ricominciare dandone dieci per ciascuno, come sopra; e finalmente altre dieci, oppure dieci e poi cinque, e poi dieci. Potrai anche dare diversamente, purchè avvisi i compagni prima che siano i Tarocchi coppiati, come dicemmo altrove: ed ogni volta che tu cambierai data, avvisi sempre innanzi che si coppi.

Se dando volterai inavvertentemente una carta al tuo compagno, questi avrà diritto di farti dare un'altra volta le carte a tutti quanti siete a giuocare, purchè ancora non abbia egli viste e visitate le sue. Viste che le abbia, se le dovrà prendere e tacere. Lo stesso è d'ogni altro giuoco di Tarocchi.

Supposto che siasi conchiuso di quanto vaglia la marca, e che le carte già siano state date a ciascuno dei giuocatori, ognuno di loro, se ha tre Onori o più, sarà obbligato di accusarli senza dire quali essi siano; ma non potrà accusarli se ne ha due soltanto o meno.

Se ha dieci Trionfi o più (ma non meno) li accuserà similmente; e accusaudoli, sarà tenuto a metterli in tavola e lasciarli vedere dagli altri due compagni.

Come già si è detto, accuserà Mitigati chi avrà Angelo, Bagatto e Folle, e gli altri due compagni pagheranno dieci marche per ciascuno per i tre Onori, ed altre dieci per Mitigati, e le pagheranno subito e non in fine di partita: lo stesso dicasi delle altre accuse. Vedi del resto quanto già si è detto in proposito del giuoco di Mitigati.

Per guadagnare la partita convien fare venticinque punti; e le carte si contano a tre per tre.

Chi farà Bagatto l'ultima carta della mano, ritirerà dai compagni trenta marche, ben inteso, quando l'abbia per tale dichiarato; e chi l'ultima mano se lo lascerà prendere dall'uno degli avversari, ne pagherà trenta a ciascuno. Chi lo farà durante partita, pagherà nulla e ritirerà nulla per questo riguardo; e chi se lo lascerà prendere fra la partita, pagherà cinque marche a ciascuno.

#### ECCELTUAZIONE

V'è in alcun luogo tal uso che Mitigati pagasi di trenta marche, e gli Onori si pagano pure più o meno di quanto abbiamo detto di sopra. Circa questo dovranno i giuocatori intendersi chiaramente fra loro prima che si diano e si veggano le carte da veruno.

#### N° XVII.

#### IL CONSIGLIO

Il giuoco del Consiglio giuocasi in quattro persone come in partita, coll' unica diversità che ove a giuocare in partita i due giuocatori insieme siedono faccia a faccia, come faccia

a faccia siedono pure fra loro i due avversari, al giuoco del Consiglio in vece le due persone che sono insieme seggono vicine, e mostransi il giuoco a vicenda, e si consultano fra loro liberamente. Da ciò appunto appellasi Consiglio.

Per vincere basta, presso certuni, poter contare quarantasei punti: presso altri, è chi fa più punti in tutto il giro, in cui siansi date le carte tutte quattro le volte. Intorno a questo fa ancor mestieri d'intendersi prima di giuocare.

La sorte decide chi si debba avere per compagno e consigliere. Le carte poi sarà bene distribuirle come vedrai nella Prammatica del giuocatore.

Anche in questo giuoco usasi dichiarare Bagatto; e vedi in proposito quanto ho già accennato ne' giuochi precedenti.

Del rimanente tutto è simile al giuoco di partita in quattro.

## N° XVIII.

### IL CONSIGLIO CASTRATO

In tutto simile al Consiglio precedente è il Consiglio castrato; così chiamato perchè privasi il mazzo delle ventiquattro più piccole

carte dipendenti dallequattro Sequenze o Pallj, cioè Coppe, Danari, Spade e Bastoni. Solo varia per conseguenza nel numero delle carte da distribuirsi, che saranno quindici per ciascuno in vece di diecinove.

In tutto il resto tieni strettamente a quanto ti ho già prescritto parlando della partita a quattro e del Consiglio semplice', come pure a quanto ho creduto necessario additarti in proposito di questo giuoco nella seconda parte di quest'operetta.

Intanto ricordati che: *usus te plura docebit*, chè io non potrei, forse anche volendo, in questo breve opuscoletto tampoco accennarti, tante sono le combinazioni che si possono al giuocatore presentare allorchè siede co'Tarocchi in mano al tavoliere. Gradisci per altro la buona volontà, ed abbiti la fortuna amica, come io ti auguro di tutto cuore.

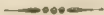
# VOCI E VOCABOLI

che comunemente si usano

## DA CHI GIUOCA AI TAROCCHI

E

## LORO SIGNIFICAZIONE



*A monte.* Andar a monte o far<sup>a</sup> a monte: vale deporre le carte che si hanno; rifare la data, o tutta o in parte, secondo è l'accordo; e talvolta anche ricominciare il giuoco da capo, e tornar<sup>a</sup> a mischiare le carte.

*Andar a solo:* far testa giuocando contro più d'uno.

*Andar a tre, andar a due, andar ad una, ecc.:* vale il cambiar tre, o due, od una carta che fa il giuocatore, il quale vuole giuocare da sè solo contro a' più.

*Coppare* dicesi in italiano *alzare*; ed è lo alzare che si fa d'una parte delle carte che stanno di sopra al mazzo, onde vi siano poste di sotto.

*Dismarcio*, contrario di *marcio*, e vale posta semplice da pagarsi a chi ha vinto.

*Ficcia*, lo stesso che *marca*, e si fa valere più o meno, secondo si è convenuto prima di giuocare.

*Mano*, coprir la mano, fare una mano, perdere una mano o vincere una mano, vale base; e dicesi in italiano: coprir la base, o fare una base, ecc.

*Marca*, contrassegno o d'ottone o d'avorio per mostrare quanto si vince o si perde.

*Marcio*, vale posta doppia: onde chi perde il *marcio*, perde il doppio di quello che dovrebbe perdere facendo o il terzo o la metà dei punti a cui la partita è fissata.

*Ombra*, vale il compagno avversario.

*Onoranza*, perdere la partita o vincerla dell'Onoranza; significa perderla o vincerla del più poco che si possa, quando si ha un punto e mezzo, o due punti di più o di meno del compagno avversario.

*Passo*, *passare*, vale gettar via o tutte o in parte le carte che si hanno già in mano per prenderne altre colla speranza che siano migliori.

*Vola*, dicesi del fare tutte le mani o basi.

FINE

# INDICE

## DI QUESTA PRIMA PARTE



|                                                            |             |    |
|------------------------------------------------------------|-------------|----|
| <i>Prefazione</i> . . . . .                                | <i>Pag.</i> | 5  |
| <i>Dei Tarocchi</i> . . . . .                              | »           | 7  |
| <i>Della maniera di giuocare</i> . . . . .                 | »           | 10 |
| <i>L'Undici e mezzo</i> . . . . .                          | »           | 17 |
| <i>Il Quindici</i> . . . . .                               | »           | 20 |
| <i>Il Sedici</i> . . . . .                                 | »           | 23 |
| <i>Trent'uno al più</i> . . . . .                          | »           | 29 |
| <i>Trent'uno al meno</i> . . . . .                         | »           | 31 |
| <i>Venticinque in tre</i> . . . . .                        | »           | 33 |
| <i>In partita a quattro</i> . . . . .                      | »           | 35 |
| <i>Al Sessantatre</i> . . . . .                            | »           | 37 |
| <i>A chiamare il Re</i> . . . . .                          | »           | 38 |
| <i>Il Permesso semplice</i> . . . . .                      | »           | 40 |
| <i>Il Permesso castrato</i> . . . . .                      | »           | 43 |
| <i>Il Permesso con Bagatto dichiarato ultimo</i> . . . . . | »           | 44 |
| <i>Il Dottore</i> . . . . .                                | »           | 46 |
| <i>Mitigati in due col Morto</i> . . . . .                 | »           | 47 |
| <i>Mitigati in due collo scarto compilato</i> . . . . .    | »           | 50 |
| <i>Mitigati in tre</i> . . . . .                           | »           | 51 |
| <i>Il Consiglio</i> . . . . .                              | »           | 53 |
| <i>Il Consiglio castrato</i> . . . . .                     | »           | 54 |
| <i>Voci e vocaboli che si usano nel giuoco</i> . . . . .   | »           | 56 |



PARTE SECONDA

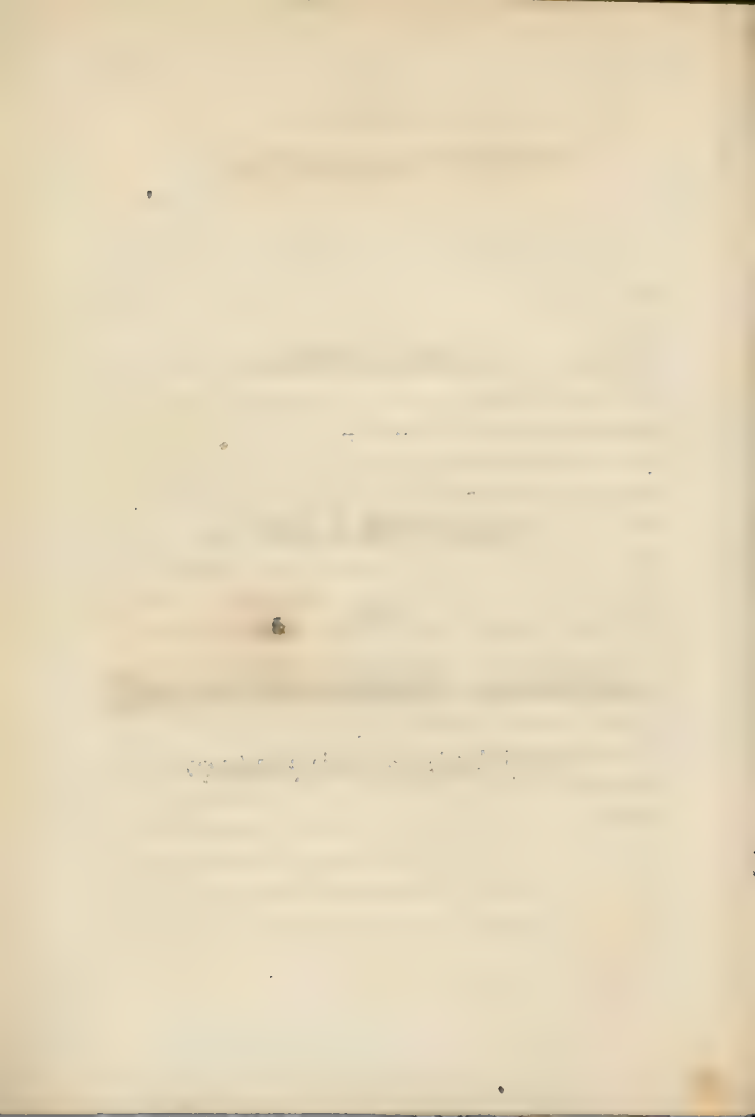
---

**PRAMMATICA**

OSSIA

**REGOLE INDISPENSABILI**

per gli Amatori di simile passatempo



## **PREFAZIONE**

*Il giuoco è una contesa di fortuna e d'ingegno tra due o più persone, ritrovato per trattenimento degli animi in quegli intervalli d'ozio che vi sono dopo il disbrigo de' personali affari. Così lo ha definito Torquato Tasso nel suo Gonzaga.*

*Ora fra l'immensa quantità di giuochi in uso fra tutte le colle nazioni del mondo, a buon diritto noi vantar possiamo quello dei Tarocchi, giuoco veramente patrio, sopra ogni altro ingegnoso ed istruttivo, e, come tale, conveniente ad ogni ceto e condizione di persone.*

*Un libro pertanto in cui si trovassero brevemente raccolte tutte le regole necessarie pei giuochi di Tarocco, così detti di commercio, in uso al dì d'oggi nel nostro paese, ci parve cosa utilissima, onde prestamente troncare le quistioni che possono insorgere giuocando, e qua-*

*rentire così l'interesse dei giuocatori che, ad esse appoggiati, tranquilli possono mostrarsi ad ogni strano ghiribizzo della capricciosa fortuna.*

*Ed ecco ciò che ci fece animo a pubblicare il presente Trattatello, fortunati abbastanza se potrà ottenere la pubblica approvazione.*

**GLI EDITORI.**

# REGOLE GENERALI

## PEL GIUOCO DI TAROCCHI

**I**l giuoco di Tarocchi, così chiamato dalla voce Egizia *Taroth*, libro da cui si ritraevano gli oracoli, è composto di settant'otto figure differenti e numeriche; cioè di quattro pallj di 14 carte caduno e di 21 tarocchi, eccettuato il *Matto*. I quattro Pallj sono *Coppe*, *Bastoni*, *Spade*, *Denari*; ognuno dei quali ha un *Re*, una *Dama*, un *Cavallo*, ed un *Fante*, che tutt' insieme compongono un *imperiale*. Vi sono dieci sfaglie che ascendono dall'uno sino al dieci. Il *Re* prende la *Dama*, questa il *Cavallo*, e questi il *Fante*. Nelle *spade* e *bastoni* il 10 prende il 9, questo l' 8, e così sino al 2 che prende l'uno. Nelle *coppe* e *denari* viceversa, l'uno prende il 2 e così fino al 9 che prende il 10. I tarocchi poi prendono indistintamente tutti i pallj, quando questi mancano; ed il *maggiore* prende sempre il *minore* sino al *Bagatto*. In Piemonte però, per una particolare convenzione, l'*Angelo*, segnato col num. 20, prende il *Mondo*, segnato col num. 21.

Il *Matto* essendo carta separata dai taroc-

*chi* e dai *pallj* si può servirsene in qualunque caso per salvare un *Re*, una *Dama*, o qualsiasi altra carta; e chi non potesse coprirlo, alla fine della mano è obbligato di cederlo alla parte vincente. In molti giuochi per altro, come nell' *Undici e mezzo*, nel *Quindici*, *Trent'uno al più, o al meno*, il Matto è considerato come semplice *tarocco*, ed in ciascuno prende *Bagatto*, occorrendo, come nel *Trent'uno al più*.

Sarebbe difficil opera, e forse impossibile il voler segnare regole certe per tutti i giuochi di Tarocco in uso a' nostri giorni; appoggiati però alla pratica, ed all'autorità di esperti conscienciosi giuocatori, ci contenteremo di darne alcune, e le più importanti, all'oggetto di evitare discussioni inutili e qualche volta disgustose; avvertendo che l'uso del paese in cui si giuoca debbe pur sempre prevalere nelle quistioni che possono insorgere, giuocando.

Il giuoco *fallo* si forma con un tarocco più o meno alla quantità de' medesimi devoluta al giuoco che si stabilisce, tanto nel distribuirli, quanto negli scarti.

Due sono le specie di giuoco *fallo*; la prima non consumato, la seconda consumato. Quando non è consumato, cessa di esserlo in molti giuochi, e si ricompone colla massima pre-

cisione. Quando è consumato, viene sottoposto alle emende prescritte a cadun giuoco. Si dice, ed è giuoco consumato, quando non si può ricomporre con giustezza e precisione, o che qualcuno dei giuocatori abbia vedute, o in parte, o tutte le sue carte, scartandone una più o meno.

Il rifiuto o rinnegamento è fatto quando la *presa* è coperta sul *mazzo* dei punti di chi l'ha ricevuta, avendo di già sulla tavola la giuocata successiva.

Il distributore dei tarocchi, eccetto la prima volta, è obbligato in proseguimento di dichiarare il quantitativo dei tarocchi che intende e vuole distribuire, sotto pena di perdere la così detta *mano* o distribuzione. Tale dichiarazione si dovrà fare prima della *coppa*, o *taglio*, adattandosi alle regole di distribuzione prescritte per cadun giuoco.

I posti alla tavola saranno estratti a sorte col mezzo dei tarocchi; come pure a sorte si deve scegliere il compagno *nella partita a quattro*, a meno che non vi sia sfida, come qualche volta succede.

Nel primo giro, ossia in ciascuna delle distribuzioni, la civiltà vuole che ogni distributore riverisca i suoi compagni.

La pulitezza e la civiltà vietano pure ad

ogni giuoco di tarocco qualunque maniera di segni, meno quelli che sono in uso in alcuno di essi, come si conoscerà nel proseguimento.

Sarà pure vietato, sotto pena di nullità di giuoco, il guardare tarocchi o sotto o sopra; salvo in alcuni pochi, in cui l'uso consente che si scuopra l'ultima, o penultima carta, ed in questo caso dovrà il distributore pur mostrare le due ultime sue. Questa nullità cagionerà la perdita della distribuzione, ossia della *mano*.

Ne' giuochi del *Dottore* e di tutti i *Mittigati*, la distribuzione dei tarocchi non potrà eccedere il numero di cinque per volta, potendosi a piacimento diminuire tal numero.

Nei due giuochi del *Consiglio* non può essere meno di quattro e cinque, e così viceversa cinque e quattro.

Il *doppietto* non fa giuoco: si riconosce e si rimette a suo luogo, per lo che lo scarto, che potrebbe confonderlo, deve sempre tenersi separato dal *mazzo* dei punti, e questi non si devono mischiar mai.

È espressamente vietato, sotto pena della perdita della partita o *presa* qualunque, lo stendere il braccio e portare la mano sui tarocchi dell'avversario, o l'usare qualunque siasi frode a pregiudizio del giuoco altrui.

**ELENCO NOMINATIVO**  
**DEI GIUOCHI DI TAROCCHI**

**DETTI DI COMMERCIO**

- N° 1. L'Undici e mezzo.  
2. Il Quindici.  
5. Il Sedici.  
4. Il Trent'uno al più.  
5. Il Trent'uno al meno.  
6. In tre a Venticinque.  
7. In quattro, ossia in Partita.  
8. Al Sessantatre.  
9. A chiamare il Re.  
10. Al Permesso semplice in tre, quattro e cinque.  
11. Al Permesso castrato in tre, quattro e cinque.  
12. Al Permesso castrato con Bagatto dichiarato ultimo.  
13. Al Dottore.  
14. Al Mittigati in due col morto.  
15. Al Mittigati in due collo scarto compito.  
16. Al Mittigati in tre.  
17. Al Consiglio coll'intiero masso de'tarocchi.  
18. Al Consiglio castrato.

## N° 1.

## L'UNDICI E MEZZO.

Poniamo questo giuoco pel primo, perchè facile ad apprendersi, ed in grandissimo uso. Perde chi ha il numero minore, e ad egual numero possono perdere in due, in tre, in quattro, secondo la maggiore o minor quantità dei giuocatori.

Chi passa il numero undici e mezzo, ha sempre perduto; motivo per cui si dee tener sempre una carta coperta per non dar a conoscere il numero che si ha.

In questo giuoco le carte contano pel loro numero rispettivo, cioè l'uno per uno, il due per due, il tre per tre, e così discorrendo. L'uno poi, ossia l'asse di ciascun pallio può contarsi per uno o per undici, come meglio conviene. Tutte le figure ed i Tarocchi, compreso il Matto, contano per mezzo.

È rigorosamente proibito di mostrare il proprio punto a chiunque degli altri giuocatori prima del debito tempo.

## N° 2.

## IL QUINDICI.

Tutte le carte contano in questo giuoco pel loro giusto valore, non esclusi i Tarocchi, così

che il nove vale nove, il dodici, dodici, il quindici, quindici ecc.

Chi ha una carta di *passo*, vale a dire una carta maggiore del numero quindici, non può domandarne altre, ed ha già perduto. Perde chi ha il numero minore di *quindici*, o l'ha oltrepassato. A punto eguale perde il distributore delle carte.

Anche in questo come nel giuoco precedente bisogna tenere piucchè sia possibile celato il punto che si ha in mano.

In questo giuoco le carte si debbono distribuire di sotto, ed è rigorosamente proibito di guardarle sotto qualunque siasi pretesto.

### N° 3.

## IL SEDICI.

Ella è difficil cosa che una partita al *Sedici* abbia il suo termine nel primo punto che si vince o si perde: ciò posto il rinnegamento, o giuoco *fallo* consumato, perde il punto, e con esso la presa.

Se poi a più punti si stabilisce la partita o la *presa*, il giuoco *fallo* consumato od il rinnegamento perdono il punto, così detto *Vada semplice*.

Questo giuoco, d'altronde poco in uso in Piemonte, va soggetto a quasi tutte le regole che debbono osservarsi nel Trent'uno al più, come qui appresso.

#### N° 4.

### IL TRENT'UNO AL PIÙ

Questo giuoco non differisce dal Sedici che nel numero di trent'uno che costituisce la perdita o la vincita.

Sì nell'uno, che nell'altro non è già vincitore quegli che si dichiara il primo: ma bensì il primo che è giunto a fare trent'uno. Chi ha vinto non può più perdere.

Chi rinnega, strettamente parlando, perde il *Vada*.

Il *Matto* non si può abbassare, e vale come semplice Tarocco: egli prende Bagatto occorrendo. In questo giuoco si conta dunque il *Matto* per uno, e non per cinque punti, come in alcuni altri giuochi.

#### N° 5.

### IL TRENT'UNO AL MENO.

Il Trent'uno al meno, il quale presenta più combinazioni e difficoltà, e con esse più mezzi onde correggere viziosamente l'avversa sorte,

se trattasi di giuoco *fallo* consumato, sarà regolato nello stesso modo del Sedici e Trent'uno qui sopra; se poi trattasi di rifiuto o rinnegamento, perde la partita o *presa*, se si è stabilita al primo *vada*; perderà quindi due punti, ossia un *vada* doppio, se la partita o *presa* è stabilita a più punti non meno di cinque.

In questo giuoco la pratica c'insegna a gettar via sempre le carte di maggior valore, a meno che non vi sia pericolo ch'altri faccia *vola*, o la massima probabilità di poterlo fare noi stessi.

#### N° 6.

### IN TRE A VENTICINQUE

Sembrerà alquanto duro e malagevole il sottomettersi alle regole prescritte dalla giustizia e dal comune reciproco vantaggio in questo giuoco; eppure se si vuole eguale l'interesse dei tre giuocatori, si dee soggiacere a quanto segue.

1° Il giuoco *fallo* consumato succedendo nella prima o seconda distribuzione dei tarocchi, farà perdere la così detta *mano*, ossia *scarto* a chi la fece fallosa, e con essa l'onoranza di cinque punti a caduno dei due avversarii.

2° Se in terza mano, ossia ultima distribuzione, perderà la partita, sempre quando chi l'ha commesso non oltrepassi in guadagno il numero di ventisei punti; nel qual caso ritenendo unicamente il soprappiù pagherà l'onoranza semplice a quello che lo segue, il quale distribuirà di bel nuovo i tarocchi; e l'onoranza doppia, cioè di dieci punti al secondo, il quale è privo del vantaggio del secondo *scarto*.

Quando uno dei giuocatori sarà giunto a quel termine di vincita che non può più perdere la partita, cioè avrà nell'ultima distribuzione più di ventisei punti di guadagno, sarà obbligato a giuocare, come si dice, *da fuori*; cioè tutte le sue carte *firme* senza più tirarne alcun partito sulle inferiori; e quindi, dovendo perderle, le darà a quello dei giuocatori che imparzialmente occorrerà. Contravvenendo a tale obbligo, pagherà l'onoranza di cinque punti per volta a caduno dei due avversari.

Il rifiuto o rinnegamento pagherà l'onoranza di cinque punti pure a caduno degli avversari, restituendo la carta ingiustamente presa; a meno che non risulti chiaro averlo fatto maliziosamente, chè in tal caso, *chi rifiuta paga*.

Chi scartasse alcuno degli *onori*, paga partita: per *onori* s'intendono i *Re*, l'*Angelo*, *Bagatto* e il *Matto*.

## IN PARTITA A QUATTRO

Il giuoco fallo consumato farà perdere la distribuzione, ossia *mano*. Se poi succede nell'ultimo *scarto*, allora si perde la partita sempre quando quegli che lo commette, non ecceda in vincita trentasei punti.

Non eccedendosi questo numero, e rimanendo a soli trentasei, la partita non sarà nè vinta, nè perduta, poichè perdendone trentasei col giuoco *fallo* consumato, rimane in pace, e pagando l'onoranza di dieci punti segue lo *scarto* a chi succede.

Il rifiuto, o rinnegamento, quand'è fatto ad arte e con malizia, paga la partita, come si disse nel giuoco precedente.

Lo *scarto* dei tarocchi, quando non ve ne siano altri, è permesso: quello degli *onori* poi vietato rigorosamente.

Ogni *onore* vale per cinque punti.

In questo giuoco è proibito ogni qualunque parola o segno particolare tendente a scoprire il giuoco al compagno a danno degli avversari; sono però permessi i segni di convenzione fatti sulla tavola secondo l'uso.

## AL SESSANTATRE

Il giuoco *fallo* consumato, ciò che difficilmente succede per la piccola quantità che ad ogni volta si distribuisce di tarocchi in questo giuoco, fa perdere cinque punti di onoranza, senza che si ometta di ritirare la carta mancante, la quale, ancorchè non giuocandosi, si dovrà riporre sul *mazzo* dei punti di quegli a cui mancava.

Il rifiuto, o rinnegamento perde dieci punti d'onoranza, restituendosi la carta presa da colui che ha rinnegato.

Questo giuoco è ora ben poco in uso in Piemonte, e non si sa bene perchè, essendo pur dilettevole e non privo di un certo qual interesse.

## A CHIAMARE IL RE

Soggiacciono alle stesse emende della partita a quattro tanto il giuoco *fallo* consumato, quanto il rifiuto o rinnegamento.

Il Re chiamato sarà obbligato di farsi conoscere appena lo possa, e dovrà secondare

in tutto il giuoco di chi lo ha chiamato: in caso di maliziosa mancanza soggiacerà alla penale in uso nel luogo dove si giuoca.

Il Permesso ad una o due carte, secondo che si stabilisce, dovrà essere richiesto prima che lo *scarto* sia divenuto alla dimanda del Re. Non si potrà più accordare il permesso dopo la suddetta dimanda.

Lo scarto deve regolarsi come negli antecedenti. Il tarocco, od altra qualunque carta domandata dal permesso, e dallo stesso già posseduta, lo priva del diritto di domandarne un'altra in rimpiazzamento, e deve perciò proseguire con quella che ha tra le mani.

## Nº 10.

### IL PERMESSO SEMPLICE

#### CON TUTTO IL MAZZO DEI TAROCCHI

Molte sono le regole, cui dee sottostare il Permesso semplice, giuoco quant'altri mai interessante od ameno; ma per amor di brevità basterà accennare le seguenti più importanti.

Il giuoco *fallo* consumato, scoperto nel decorso ed alla fine della distribuzione dei tarocchi, purchè siasi il giuoco veduto da uno dei giuocatori, tanto in parte, che in totale,

fa perdere la *fatta*, ossia distribuzione e *scarto* a chi lo commise.

Se il giuoco poi è incominciato, il Permesso avrà il diritto di far proseguire la partita, quale perdendosi da esso non può più pretendere nè onoranza, nè corrispettivo di vincita.

Quegli che commise il giuoco *fallo* deve pagare in tal caso l'onoranza al compagno.

Se poi dal Permesso si vince la partita, il giuoco *fallo*, e per esso chi lo fece, paga per sè e per il compagno la partita al vincitore, ed inoltre l'onoranza al compagno.

Le carte restanti dal giuoco *fallo* nell'ultima giocata fallita, saranno dell'ultima carta superiore in *presa*; se tutte di nessuna presa, resteranno a favore dello *scarto*. Scoperto il giuoco *fallo* nel corso della partita, il solo Permesso avrà il diritto di non proseguire, ed allora quegli che commise il giuoco *fallo* paga l'onoranza a tutti i due, tre o quattro giuocatori che vi saranno.

L'onoranza è stabilita dall'uso; cioè se il Permesso è ad una carta, l'onoranza sarà di due, se di due carte, l'onoranza sarà di una.

Il permesso di tre carte non ha il diritto di onoranza, nè tanto meno gli altri giuocatori.

Lo *scarto* dei Tarocchi di qualunque specie è proibito, come quello degli onori di Re, Angelo, Bagatto, Folle ecc., come è pure proibito lo scartare di più o di meno di quanto il giuoco permette.

Il contravventore negli *scarti* perde la *presa* ancorchè vinta, e paga l'onoranza ai compagni se non è in Permesso; nel qual caso, oltre l'onoranza, deve pagare la vincita per tutti al Permesso.

Il rifiuto o rinnegamento fa perdere la partita a carico di chi lo commette, se dal Permesso a favore degli avversari, se da uno degli avversari a favore del Permesso; oltre alla onoranza ai compagni.

L'errore commesso nella dimanda come se fosse il permesso a due, e di queste ne dimandasse una sola, od una che già ritenesse, lo obbliga a contentarsi di una sola; e tanto nella perdita, che nella vincita rimane il giuoco tale e quale il Permesso lo chiese.

In tutti i giuochi di simil genere non si potrà più ritirare una carta qualunque, toccata che abbia la tavola, massime se non è carta di risposta. Nel giuoco chi sbaglia deve soggiacere alle conseguenze dello sbaglio fatto.

## N° 11.

## AL PERMESSO CASTRATO

## IN TRE, QUATTRO E CINQUE

Questo Permesso che in sè non ha che la differenza di essere privo delle ventiquattro piccole carte dipendenti dalla serie dei *bastoni*, *spade*, *coppe* e *danari*, sarà regolato in ogni sua parte come l'anzidetto, e sottoposto alle stesse regole, tanto pel giuoco *fallo*, che pel rinnegamento e *scarto*.

Solo bisogna osservare che, quanto minori sono le carte che si hanno in mano, tanto maggiore deve essere l'attenzione al proprio ed all'altrui giuoco; bastando una sola carta male o fuori di tempo giuocata, a far perdere anche il più sicuro giuocatore.

## N° 12.

## PERMESSO CON BAGATTO

## DICHIARATO ULTIMO

Non varia questo Permesso dagli antecedenti se non se nel rifiuto e scarto non permesso a cagione del Bagatto ultimo: esige però la più seria circospezione massime per parte del dichiarante.

Il rifiuto del dichiarante Bagatto lo annulla

assolutamente, e lo sottomette all'onoranza come sopra; se poi questo rifiuto si commette dai difensori di Bagatto, soggiacciono essi, oltre al pagamento dell'onoranza, alla responsabilità del Bagatto, tanto verso il dichiarante, quanto a scarico de' compagni; e ricomponendosi il giuoco nella massima sua precisione proseguirassi la partita sino al termine.

Il giuoco *fallo* va sottoposto alle stesse emende dei Permessi antecedenti.

Lo *scarto* è regolato esattamente come nel Permesso castrato semplice.

In tutti questi giuochi, principiando dal venticinque, descritto al n° 6, inclusivamente il Permesso e Bagatto dichiarato, sarauno espressamente proibiti ogni sorta di segni indicanti qualunque siasi specie di tarocco o giuocata.

Sarà però lecito, giacchè fu stabilito da lungo uso, il battere la carta ed il pizzicarla per indicare l'imminente perdita del Bagatto, *l'andar via*, od il *mollare* afflinchè i compagni sospendano o cangino il giuoco in quella data parte.

Qualora nel corso del giuoco il dichiarante vegga Bagatto in pericolo, e che la perdita di esso possa trar seco quello della partita, si potrà, e sarà da saggio il farlo prima, secondo l'assioma di Fedro: *Minima de malis*.

In questo giuoco bisogna essere piuicchè mai prudenti e ponderati.

### N° 15.

## IL DOTTORE

Per la massima parte simile al Venticinque del n° 6, si è questo giuoco chiamato Dottore. Varia esso nel giuoco *fallo* consumato, giacchè chi lo commette va sottoposto al pagamento dell'accusazione perdendo la sua, e con essa tutti i suoi punti indistintamente.

L'onoranza in tal caso non sussiste. Il rinnegamento, e lo *scarto* da farsi dal distributore dei tarocchi sono sottoposti alle stesse regole del succitato giuoco, cui si rimanda perciò il giuocatore in caso di bisogno.

### N° 14.

## MITTIGATI IN DUE COL MORTO

Il giuoco *fallo* anche non consumato, purchè non si possano rimettere i tarocchi al loro posto con giustezza e precisione, perde la *fatta*, ossia lo *scarto*, e l'onoranza di dieci punti.

Quando poi questo giuoco *fallo* sia consumato, pagasi l'onoranza, si perde l'accusazione, e con essa tutti i punti indistintamente collo annullamento del Bagatto ultimo per tutti due.

Il rifiuto o rinnegamento è sottoposto al pagamento dell'onoranza di dieci punti, annullando il Bagatto ultimo a chi lo commette.

Commettendosi questo rifiuto da quegli che si difende dal Bagatto ultimo, l'onoranza diviene doppia, e tanto nel caso suddetto che in questo si restituiranno le carte prese col mezzo del rinnegamento. Lo *scarto* non è differente da quello del Permesso semplice descritto al n° 10.

In tutti questi giuochi si debbe vegliare a che le carte siano bene e senza malizia mischiate, e sarà perciò bene servirsi ora di un *mazzo* ora di un altro, come si usa nelle pulite conversazioni.

Prima della *levata*, chiunque de'giuocatori potrà mischiare le carte a suo piacere, rimettendole però sempre al distributore pel suo uffizio.

Avvertasi infine che i principianti debbono astenersi da questi giuochi, propri solo dei giuocatori esperti e di fino intendimento. L'imperizia d'uno trae seco la perdita degli altri.

### N° 15.

## MITTIGATI IN DUE

### COLLO SCARTO COMPITO

Questo Mittigati è altrettanto bello quanto

vario nelle sue combinazioni d'attacco e difesa al Bagatto: esso pertanto soggiace presso che alle stesse emende dell'anzidetto Mittigati, coll'aggiunta che nel giuoco *fallo* consumato, oltre all'onoranza di dieci punti, perde la propria accusazione, paga quella dell'avversario, perde tutti i suoi punti indistintamente tanto di *scarto*, che di giuoco, e la stessa *coda*; di maniera che a quegli che commise giuoco fallo, dopo lo sconto di tutte le specificate emende non rimane che il sopravvanzo dei punti già vinti; e così avendo l'avversario la *coda*, esso riterrà l'indicato sopravvanzo s pur ci resta.

Il rinnegamento consumato paga l'onoranza semplice di dieci punti, annullando il Bagatto ultimo; se poi questo rifiuto fassi da chi si difende dal Bagatto, l'onoranza è doppia, e tanto nell'uno che nell'altro caso si ricomporrà il giuoco nella sua esattezza, ciascuno riprendendo la propria carta.

Sarà obbligo speciale, a pena di nullità di rifiuto, di nominarsi nella prima giocata unicamente la serie dei tarocchi che si gioca, tanto più cambiandosi da spade in coppe ecc.

La così detta *vola*, che si costiuisce col non fare una sola presa, perde i punti dei due *scarti*, tanto piccolo che grande, e con essi

anche il *Folle*; di modo che la vincita in punti sarà di sessantacinque, e duplicandosi essi, di centotrenta.

Lo *scarto* è simile a quello dei Permessi, incominciando dal n° 10.

N° 16.

### MITTIGATI IN TRE

Vuolsi somma attenzione, giuocando il Mitigati in tre, poichè non secondandosi esattamente il difensore del Bagatto ultimo, quando colle dovute regole si è dichiarato tale, si dee soggiacere alla responsabilità del medesimo, il quale oltre ai trenta punti seco trae la *ghinghetta*.

Il Bagatto che pretendesi ultimo, a pena di annullamento, non può principiare una *taroccata* se non se per un tarocco piccolo, od almeno inferiore alla quinta maggiore dei tarocchi; e viceversa poi chi pretende farlo prigionie, non può *taroccare* se non per primo un tarocco di quinta maggiore; ed il compagno privo del Bagatto dovrà secondarlo sotto pena di responsabilità intiera, quale responsabilità è intesa a carico del *taroccante* che vuol prendere Bagatto, se non vi riesce.

Compete a chi difende il Bagatto ultimo il diritto di coprire con la carta superiore ogni

giuocata; e questo diritto è perduto per il compagno il quale dee sacrificare anche tutto il suo giuoco, volendolo il caso, affinchè il difensore del Bagatto ultimo ottenga l'intento il quale è di comune vantaggio.

Contravvenendosi a tali regole, si assume la responsabilità intiera del Bagatto ultimo, ed il contravventore resta sottoposto al rifacimento della *ghinghetta*, che il Bagatto ultimo seco trae, e quindi al pagamento per sè e pel compagno delle trenta marche che il Bagatto ultimo vince.

Quel giuocatore che è privo di Bagatto, e che si conosce impotente alla sua difesa, avendo un Re, dovrà subito giuocarlo, e successivamente passare ad una giuocata differente non di tarocco; o ciò a pena della responsabilità surriferita.

Il giuoco *fallo* non consumato perde coll'onoranza di dieci marche la *fatta*, ossia lo *scarto*, sempre che non si possa ricomporre colla massima esattezza e precisione.

Il giuoco *fallo* consumato perde la propria accusazione, paga coll'onoranza l'accusazione de'compagni, ed annulla intieramente il giuoco; di modo che perdendo lo *scarto*, succederà in esso immediatamente il compagno.

Il rinnegamento coperto paga l'onoranza di

dieci marche a ciascuno dei giuocatori; ed annullando il proprio Bagatto per ultimo, rende il rinnegante risponsale del Bagatto ultimo che si può fare dagli avversari; nel qual caso sarà sottoposto alle emende già prescritte, ricomponendosi sempre il giuoco col ritirarsi da ciascheduno le proprie carte.

Il rinnegamento non coperto paga la semplice onoranza di cinque marche caduno, ritirandosi le proprie carte, come già si è detto.

Lo *scarto* è simile agli antecedenti Mittigati e Permessi.

L'accusazione ommessa annulla il proprio Bagatto ultimo, rende risponsale chi la commette del Bagatto ultimo che potrebbesi fare dai compagni e rimette dieci marche d'onoranza alla *ghinghetta*, e a ciascuno de' competitori.

Lo *scarto* dei tarocchi e degli onori è vietato; epperchè sottoposto alle emende già espresse negli antecedenti Mittigati e Permessi.

I segni e le battute indicanti qualunque giuocata, e non ammessi dall'uso, sono rigorosamente proibiti, massime se fatti fuori di tavola, dovendosi in simili giuochi procedere col massimo silenzio, e colla maggior possibile precisione.

## IL CONSIGLIO

Prende il nome dalla sua esecuzione questo bel giuoco, che con ragione si può dire sublime fra i giuochi di tarocco: ammette il più minuto consulto fra i due giuocatori, distinti per primo e secondo, contro due altri, i quali viceevolmente esaminando e consultando i loro tarocchi fra le tante sempre varie, sempre belle e sempre nuove combinazioni, formano il loro piano d'attacco e di difesa, simile in tutto e per tutto a quello di una gran battaglia, in cui tentasi di scoprire o coprire il lato debole per battere con sicurezza; il Bagatto diviene ultimo, e perciò trionfante e vincitore rimane del campo con tutto il materiale, e in un della preda stabilita e contestata.

Nemico inesorabile dell'inesattezza, egli richiede tutta la precisione e fermezza nella sua esecuzione, per cui incominciando dalla distribuzione dei tarocchi, così detta *fatta*, che non può variare dal cinque per volta e quattro, e così viceversa, chè con tre volte cinque ed una quattro, formano il completo di diciannove tarocchi caduno con due di scarto al distributore.

Il giuoco fallo succedendo prima di giuocare, annulla intieramente il giuoco, e fa perdere

dieci punti d'onoranza colla distribuzione dei tarocchi, ossia *fatta*: se poi in progresso di partita aggiunge la nullità del Bagatto proprio, e lascia la facoltà agli avversari di proseguire senza pregiudicio del loro Bagatto; bene inteso che non volendo essi proseguire, si renderanno taciti coll'onoranza di dieci punti, e la perdita dello *scarto* o *fatta*.

Nel caso poi di proseguimento di partita, se il giuoco fallo è successo nello *scarto*, si aumenta o si diminuisce; se nella distribuzione, dopo che si saranno ben mischiati da quello che ne ritiene uno di più, lo lascerà estrarre a sorte da quello a cui manca.

In questo caso il Bagatto ritenuto da quegli che ha una più o meno carte sarà messo fuori nascostamente dal suo mazzo, intendendosi sua proprietà. Ciò soltanto può essere in favore della parte che non commise il fallo, la quale non cesserà mai, in qualunque degli enunciati casi, di prendere l'indicata onoranza dei dieci punti.

Succedendo il giuoco *fallo* consumato nell'ultima *fatta* ossia *mano*, perde la stabilità *presa* ossia *corda* oltre l'onoranza, sempre che chi lo commise non ecceda di già in vincita il numero di sessantasci punti. Quale numero, eguagliandosi dai competitori, rende pace,

epperchè indecisa la vincita della *coda*, e che oltrepassandosi, non può farla perdere a meno di un rinnegamento, il quale è sottoposto, come in appresso, ad una nuova emenda; per il che la vincita in punti deve eziandio oltrepassare e coprirla.

Qualunque siasi la giuocata fatta dal secondo, e scesa sulla tavola, sarà sempre nulla se non è ordinata dal primo, che la cambierà a piacimento; e così viceversa la carta giuocata, e perciò scesa sulla tavola, fatta ed ordinata dal primo è valida, e non può più cambiarsi.

Il rifiuto o rinnegamento coperto sul *mazzo* dei punti, fatta la successiva giuocata, sebbene non compiuta, porta seco l'emenda di trenta punti se Bagatto è ancor vivo; se poi Bagatto è già sceso sul *mazzo*, epperchè estinto, dieci punti, ritirandosi sempre nel primo e secondo caso le rispettive carte da chi appartengono.

Sarà espressamente vietato, sotto pena di cadere nelle stesse emende già descritte del giuoco *fallo*, lo *scartare* onori, come Re, Folle ecc., e tarocchi tanto grossi che piccoli.

Siccome il rifiuto o rinnegamento potrebbe essere vizioso per impedire il Bagatto ultimo, egli è giustissimo che subisca l'apposta emenda di trenta punti, equivalente alla vincita che farebbe rimanendo ultimo.

Ecco le regole principali che si debbono strettamente osservare nel giuocare al *Consiglio*; rimettendosi però sempre, in caso di questioni impreviste, all'uso del luogo in cui si giuoca.

## 18.

## IL CONSIGLIO

## COSÌ DETTO CASTRATO

Le stesse regole del Consiglio antecedente guidano in ogni sua parte questo giuoco di Consiglio castrato, sebbene sia assai più ristretto di combinazioni, perchè privo dei ventiquattro tarocchi inferiori dipendenti dalla serie delle coppe, denari bastoni e spade.

Non è però lo stesso nella perdita della *coda* pel giuoco fallo; poichè restringendosi la vincita o la perdita a punti trentatre, ed a punti sessantatre compreso il Bagatto ultimo, la *coda* non si può perdere, quando pagate le emende che si riducono alla metà delle antecedenti, meno quella del rifiuto contro Bagatto vivo che rimane la stessa di trenta punti; se è giunto a quella meta, nella quale la vincita resta indecisa, rimansi in pace: o si vince per quell'eccedente che puossi avere alli trentatre, o sessantatre punti.

Si rammenta che anche in questo sublime giuoco sono rigorosamente proibiti i segni e le *battute* indicanti qualunque giuocata, sotto

pena dell'intera responsabilità del cattivo successo che ne potesse avvenire.

Nel giuoco del Consiglio Castrato, stante la ristrettezza suddetta, è cattiva massima quella di *bazzottare* coll'avidità di presa maggiore, a meno che non si abbia giuoco sicuro in mano. Ad ogni modo si deve essere in ciò circospetti.

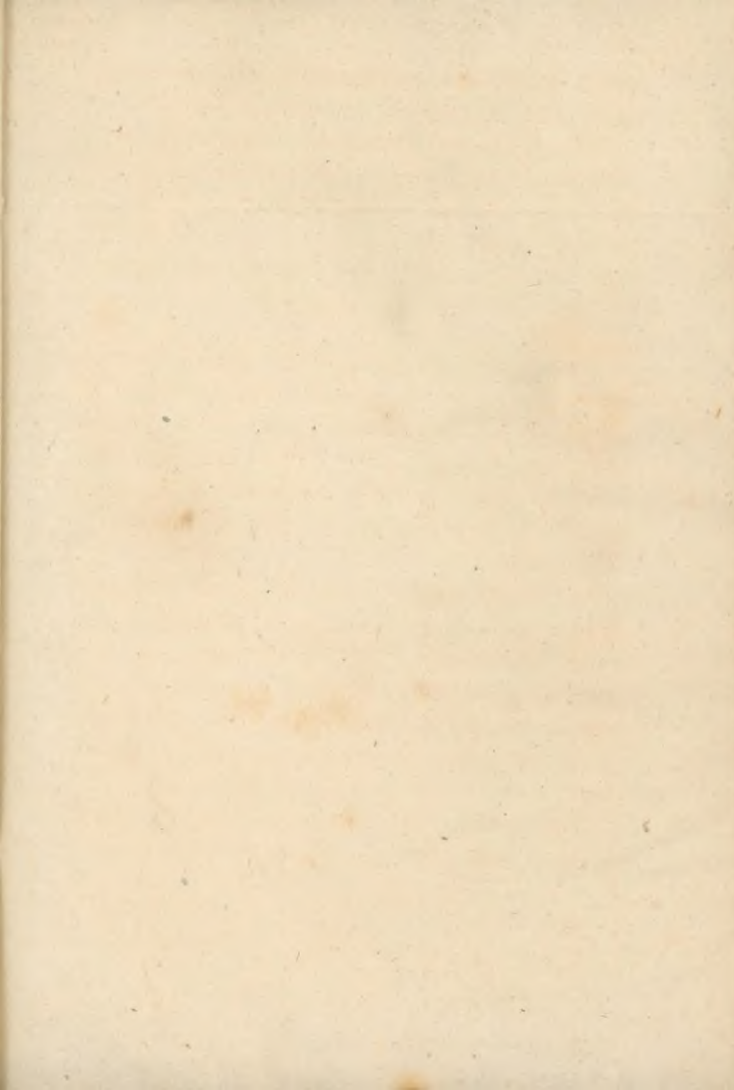
### CONCLUSIONE

Ecco quanto gli umili editori hanno creduto dover accennare in questo trattatello a pro di quegli, fra il pubblico civile, che talora si compiacciono di consacrare i brevi intervalli loro concessi dalle proprie occupazioni in simil genere di divertimento, di per sè innocuo e dilettevole.

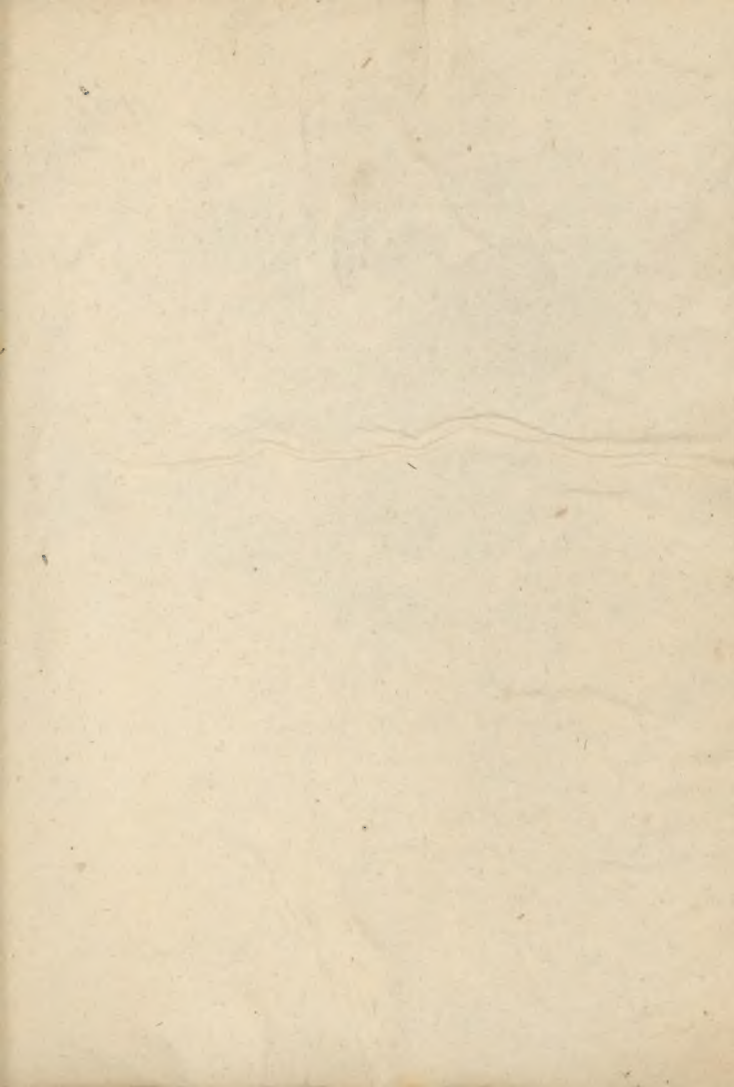
Avrebbero forse potuto dilungarsi maggiormente, od arricchirlo di nuovi giuochi da non molto introdottisi in queste contrade, ma non credettero acconcio di farlo per non affastellare di troppo la mente del lettore, quasi che il giuoco fosse un'esca necessaria ad accrescere e migliorare il talento dell'uomo.

Nulla hanno dunque innovato; ma tutto posto in opera perchè da' giuochi di conversazione e di semplice passatempo abbiano ad essere per sempre sbanditi il litigio e la malafede; primo ed unico scopo di questa loro qualsiasi impresa.

FINE.







## Vendibili in questo Negorio

Ragguaglio del peso Metrico col peso  
antico di Piemonte da 1. Decigramma  
sino a 100 Miriagramma e viceversa, coi  
varj pesi di Genova, della Lomellina, del  
Monferrato, di Alessandria ed il peso  
Medicinale, con un quadro di riduzione  
delle varie misure in uso nel Piemonte. 2.50

Due Quadri di riduzione dei Pesi  
e Misure 80

Tabella del peso di Piemonte corrispondente  
al peso Metrico e viceversa 20

Balileo Riduzione degli antichi Pesi, Misure  
e Monete del Piemonte e principali Città d'  
Europa al sistema Decimale e viceversa 1.80

Memoria della Lingua rimessa alla Lavo-  
ndara, coll' Almanacco per l'anno 1846, ed un  
vocabolario dei nomi della Lingua, Pieno-  
ntese, Italiano e Francese. Quaderno necessa-  
rio alle persone a ciò incaricate 40

Costa G., num. 47 contraddanze francesi dette  
Pot-Pourry. 60

Gazzera (Comte di) Opera di chimica che conti-  
ene 125 ricette per i liquidi in generale. Cinquanta  
sorte di Dissolui differenti che si fanno a freddo,  
senza alcun utensile 1.80